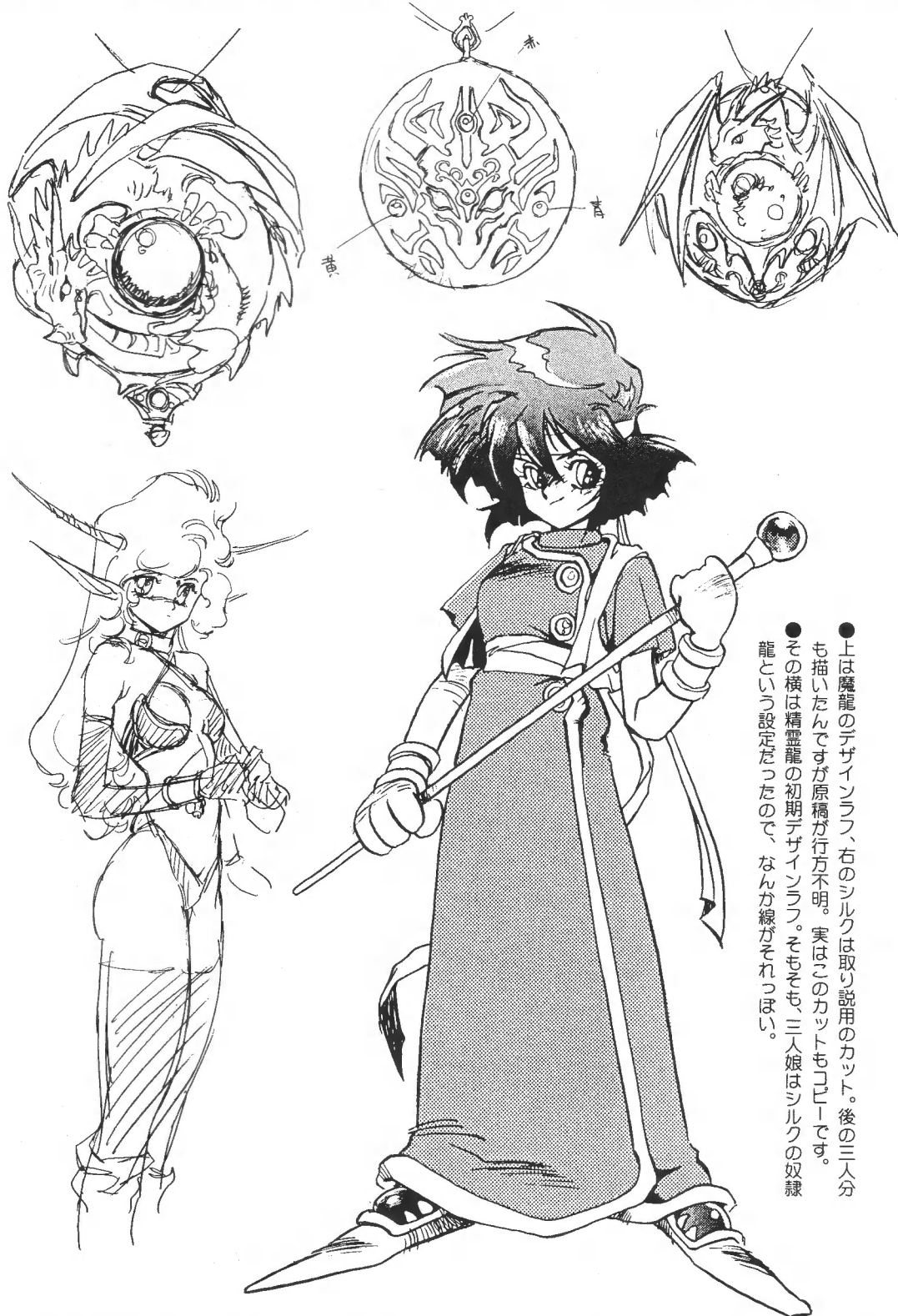
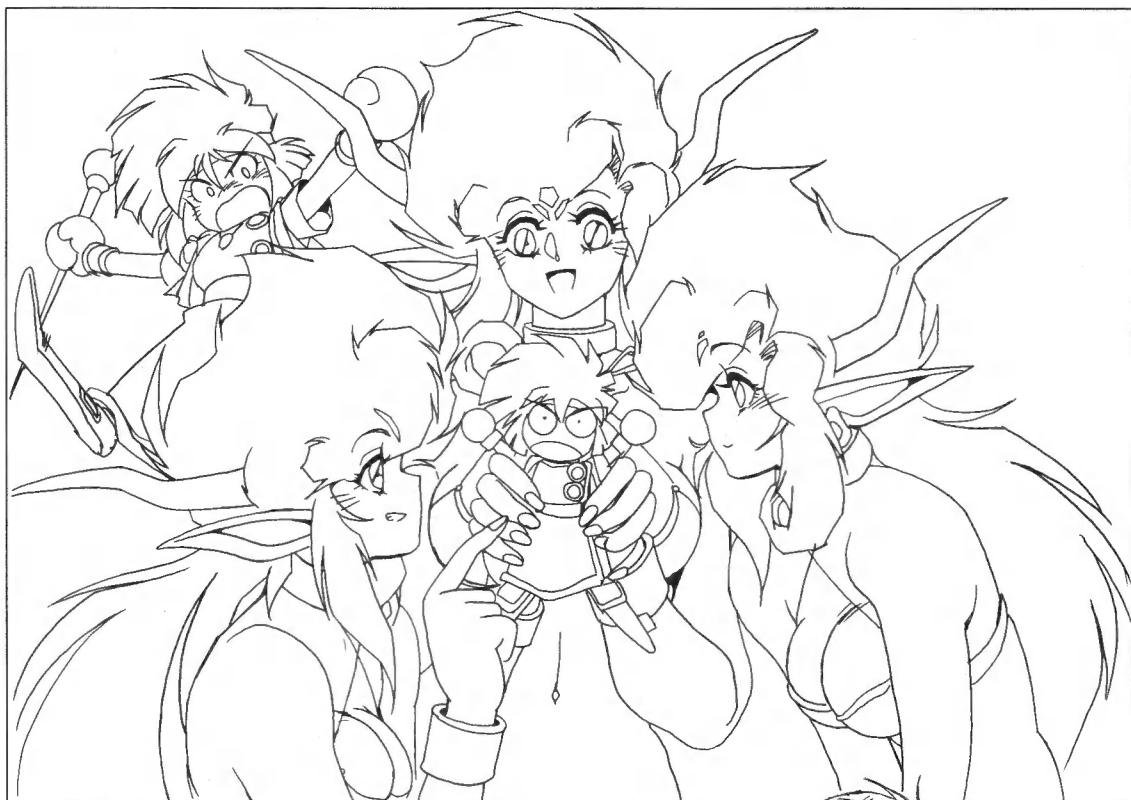
Remake Version
HALF QUARTER
BOOK ONE
SHININNG FORCE
DRAGONMASTERSILK
DRAWING BOOK by Hiroshi KAJIYAMA
Kaji

Remake Version
HALF QUARTER
BOOK ONE
SHININNG FORCE
DRAGONMASTERSILK
DRAWING BOOK by Hiroshi KAJIYAMA
Kaji
HALF QUARTER BOOK ONE

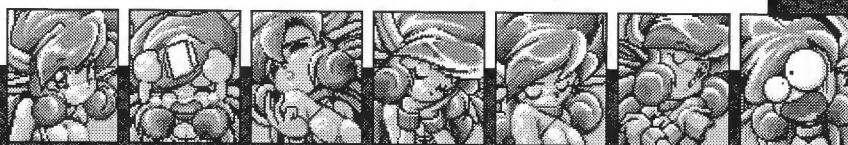
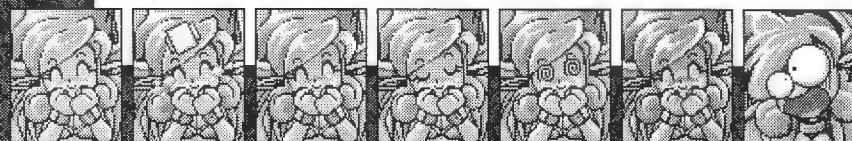
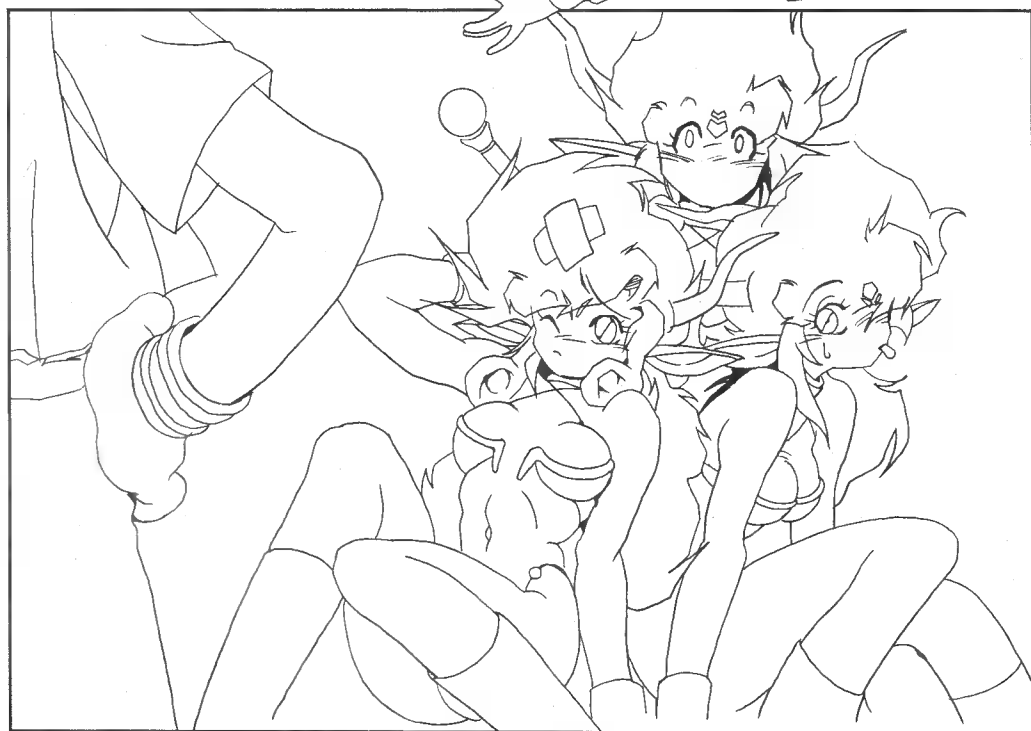
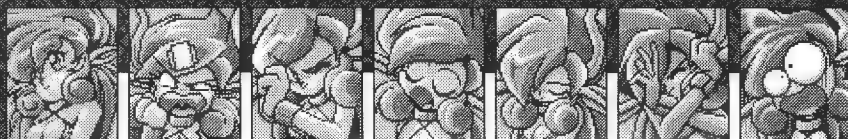
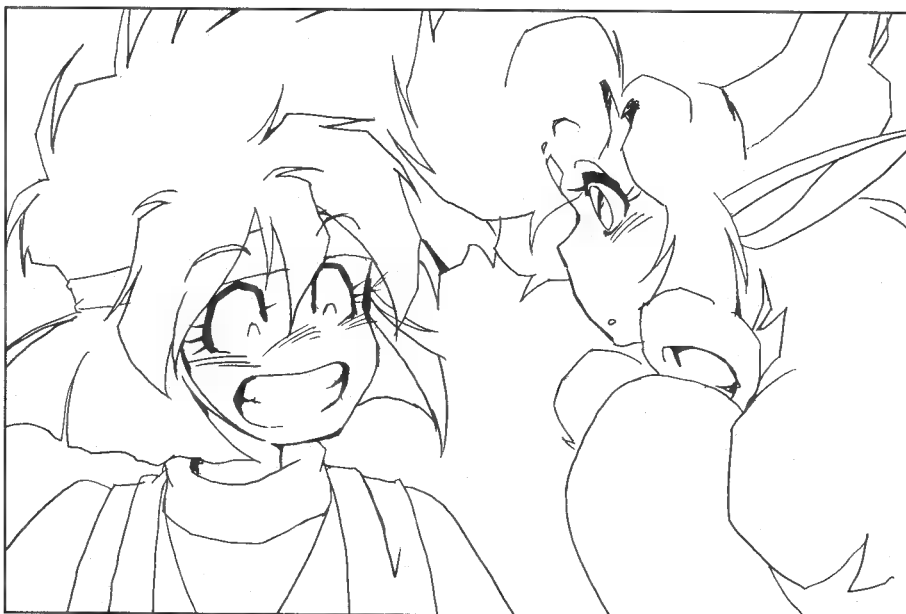
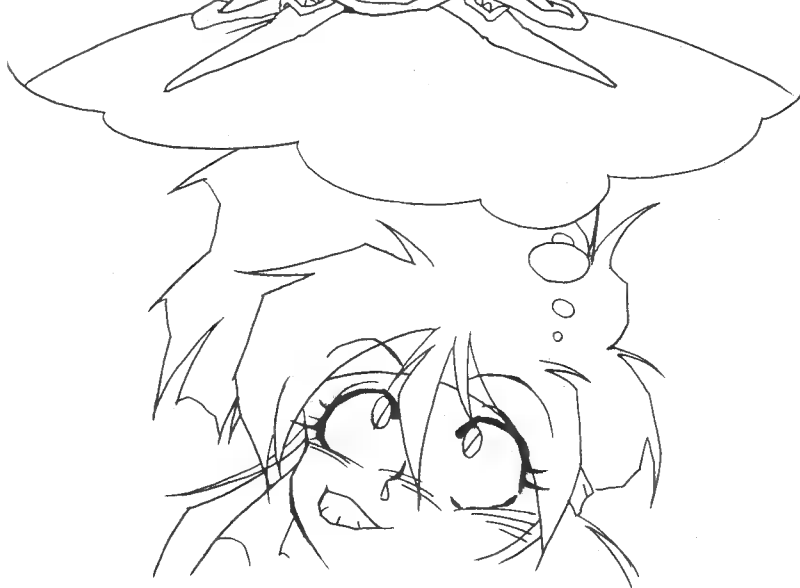
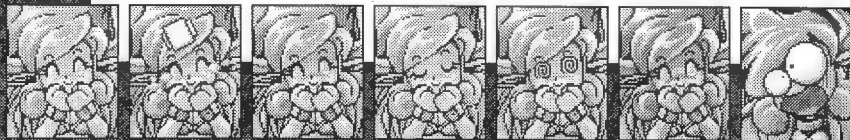
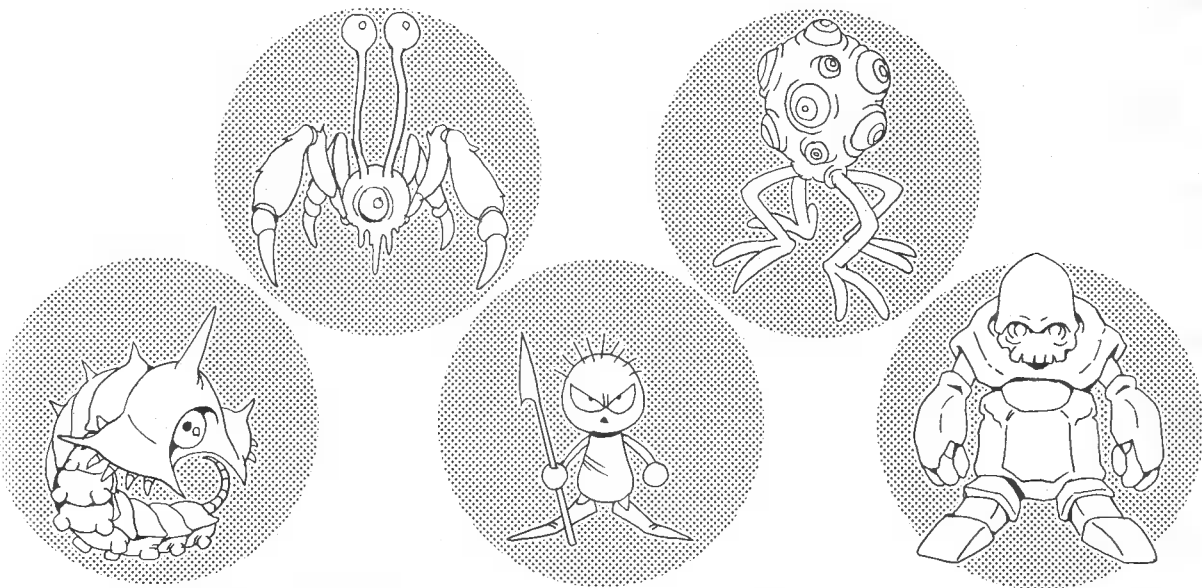
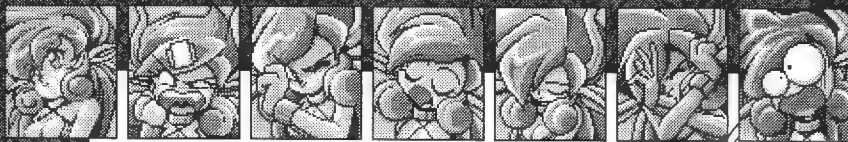
DORAGON
MASTER
Silk
～龍召還娘～
EPISODE II

●パッケージイラストの原画。自分で初めてセルまで塗ってみました。セルで塗るのに原画をGぺんで描いていて「普通は原画は鉛筆で描くよ」といわれました。
●このころは「セルってなに？」ってなもんで、軒並み初挑戦の事が多くて・・・極端に世間知らずだったのです。

●上は魔龍のデザインラフ、右のシルクは取り説用のカット。後の三人分も描いたんですが原稿が行方不明。実はこのカットもコピーです。
●その横は精霊龍の初期デザインラフ。そもそも、三人娘はシルクの奴隷龍という設定だったので、なんか線がそれっぽい。

●上は今は亡き「テクノポリス」用のＣＧ原画、線が丁寧だぞ。ゲームの開発が終わってから描いたんでキャラがまとまっている。右はシルクの初期ラフ。

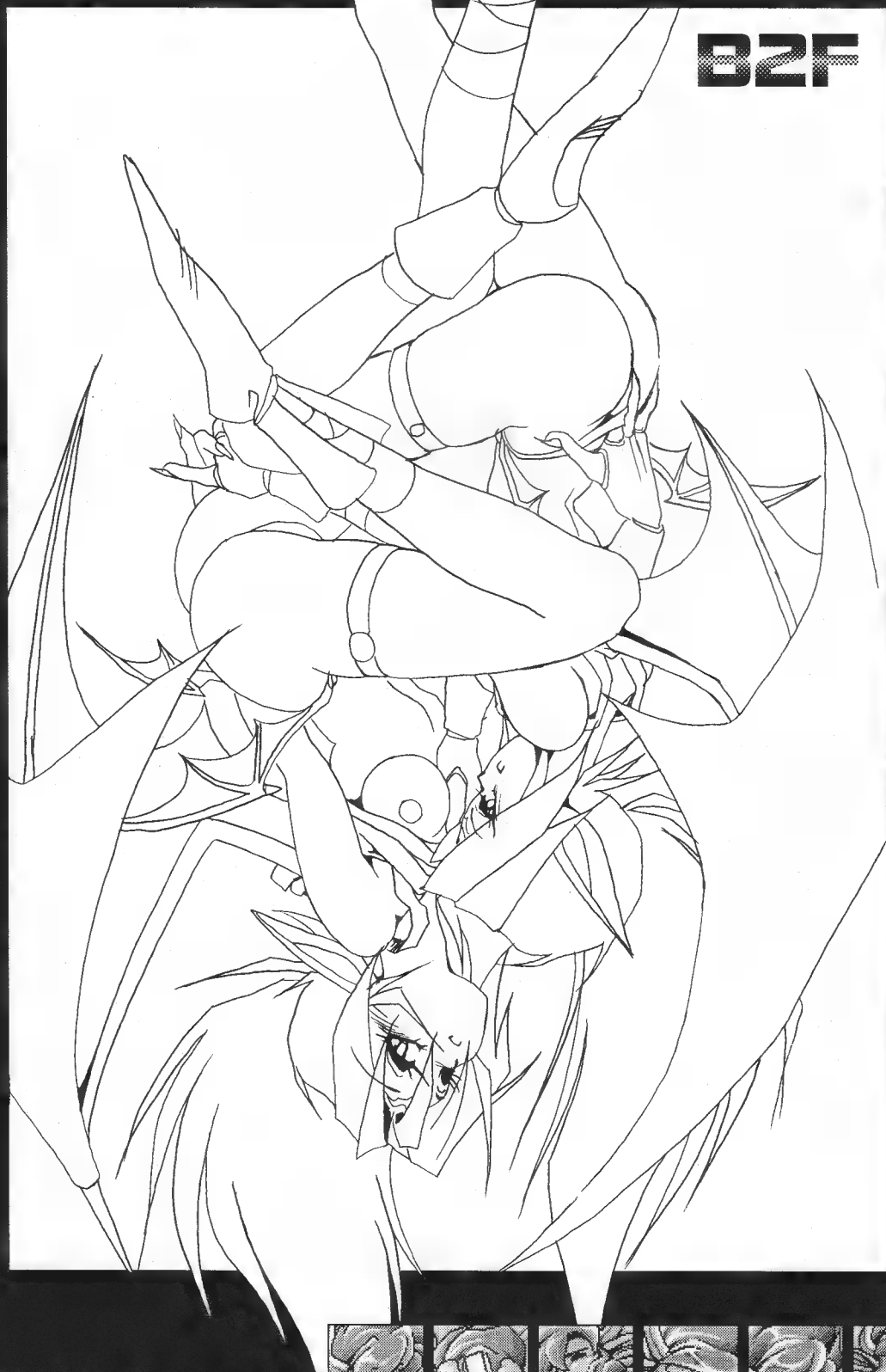
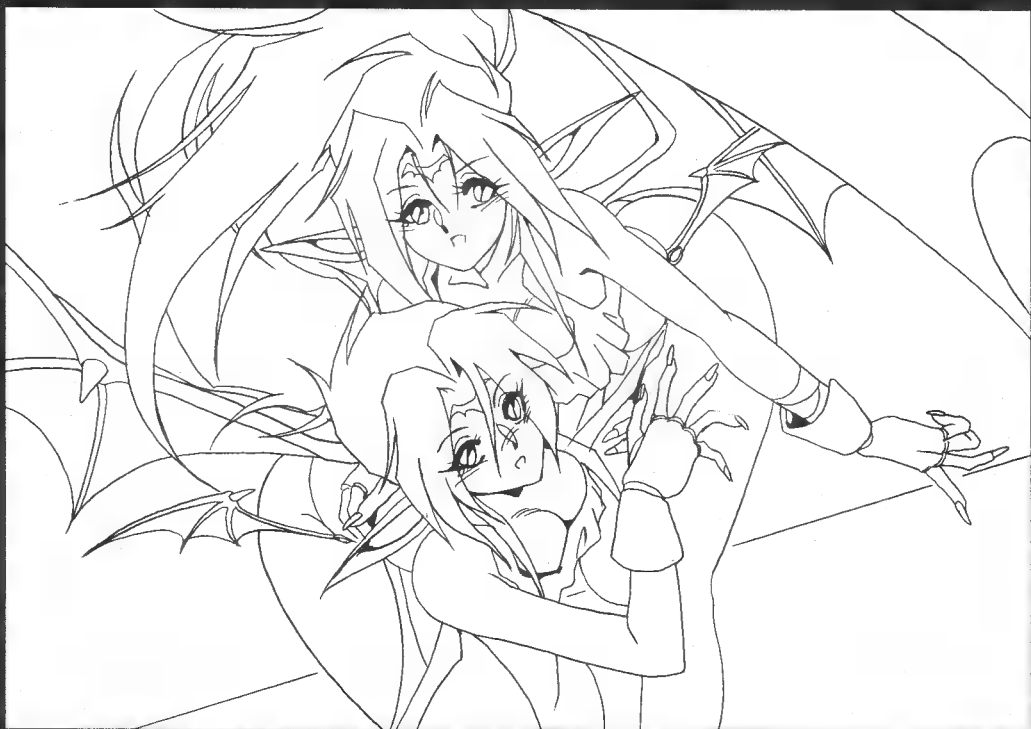
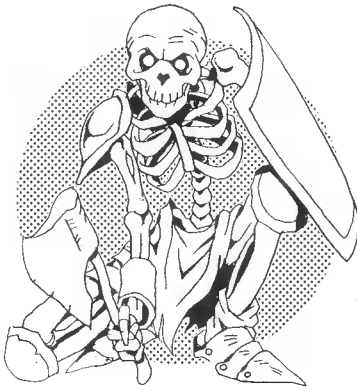
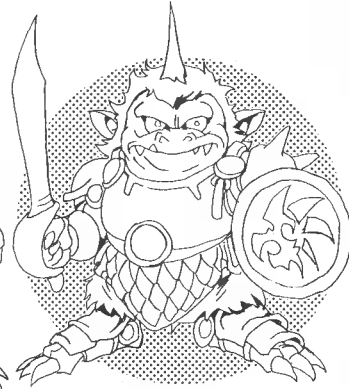
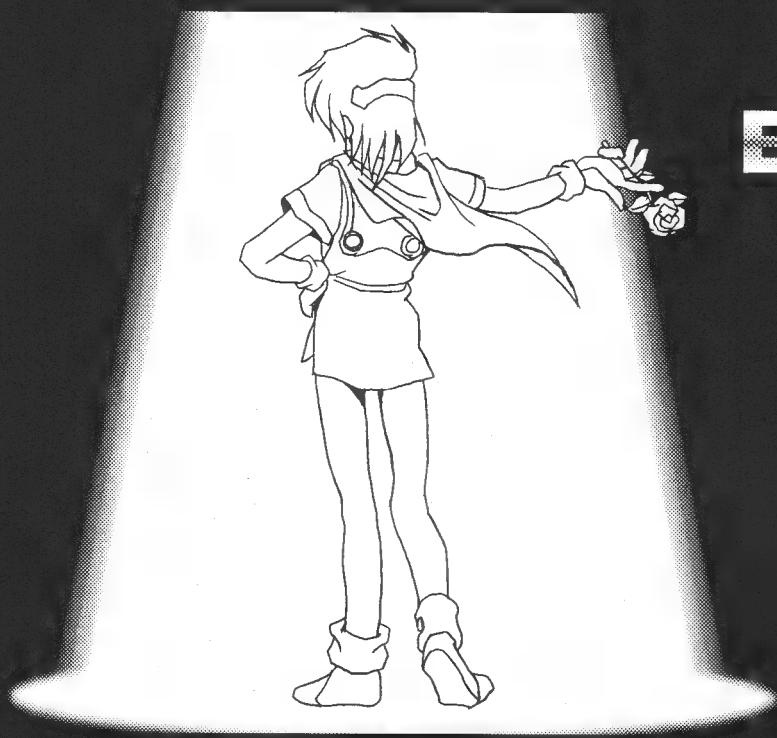
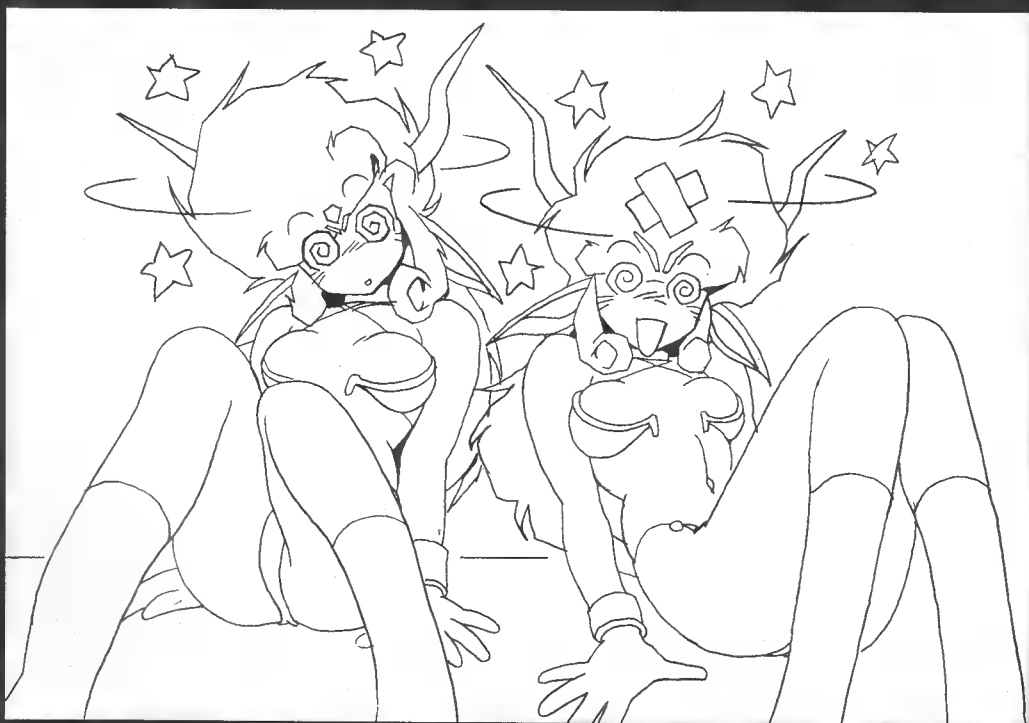
●左ページは GimmickHouse の年賀状用イラスト。何年のやつだっけ？

OPENING

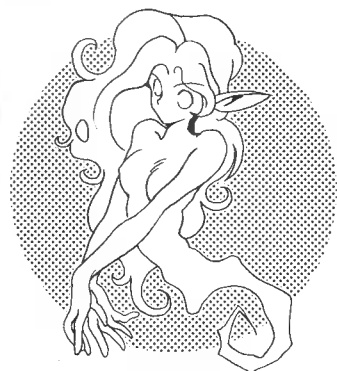
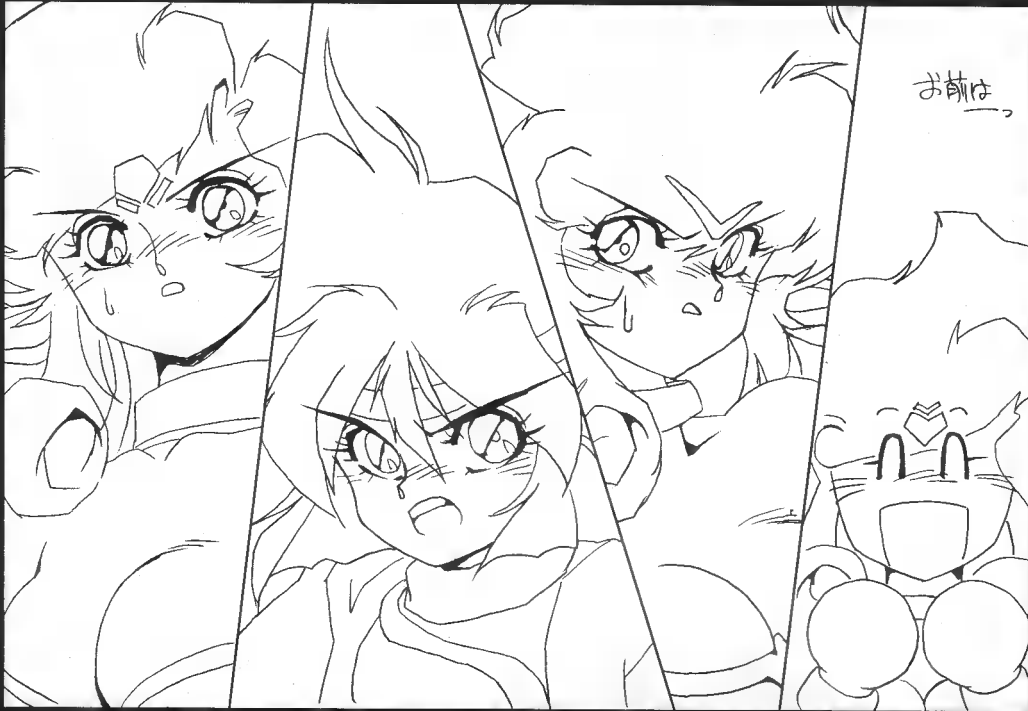
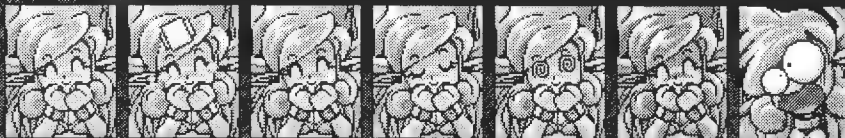
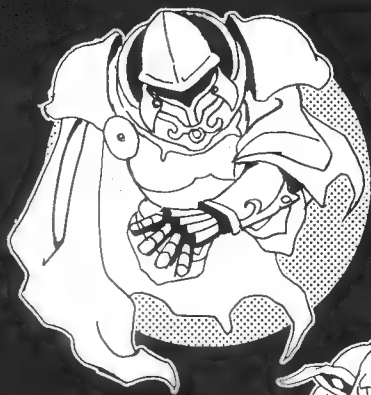
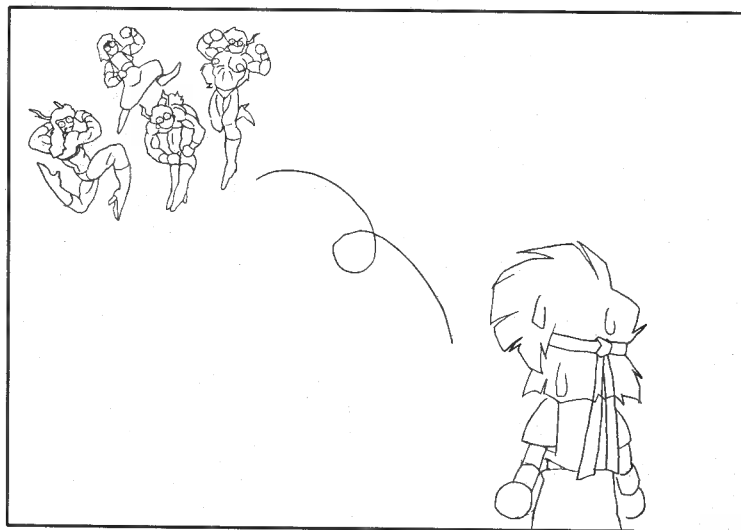
●このロールCGの原画は今でも好きです。なんか
アカとアオの体のラインが自分的に気持ちがイイ。

世界征服

●上の原画の左にいる精霊龍のポーズは別に媚びているわけではなく、ちびのシルクを中心に据えるとどうしてもこうなる。いや別に嫌いじゃないけど。

B2F

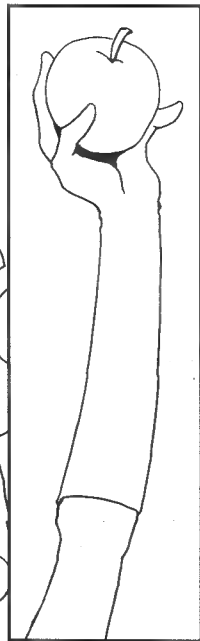
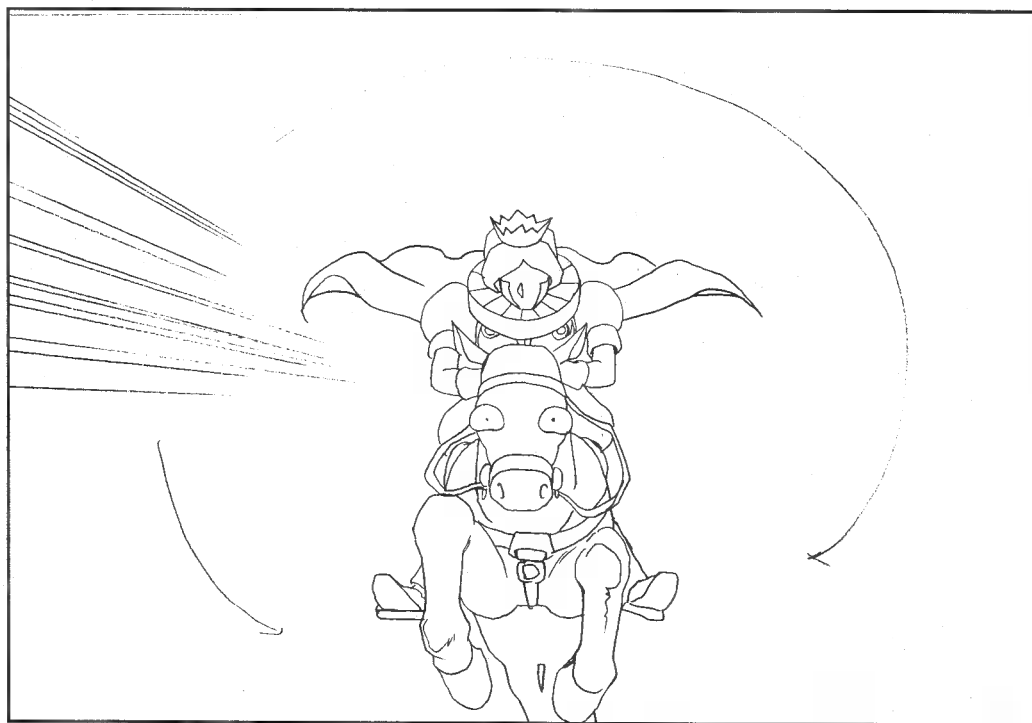
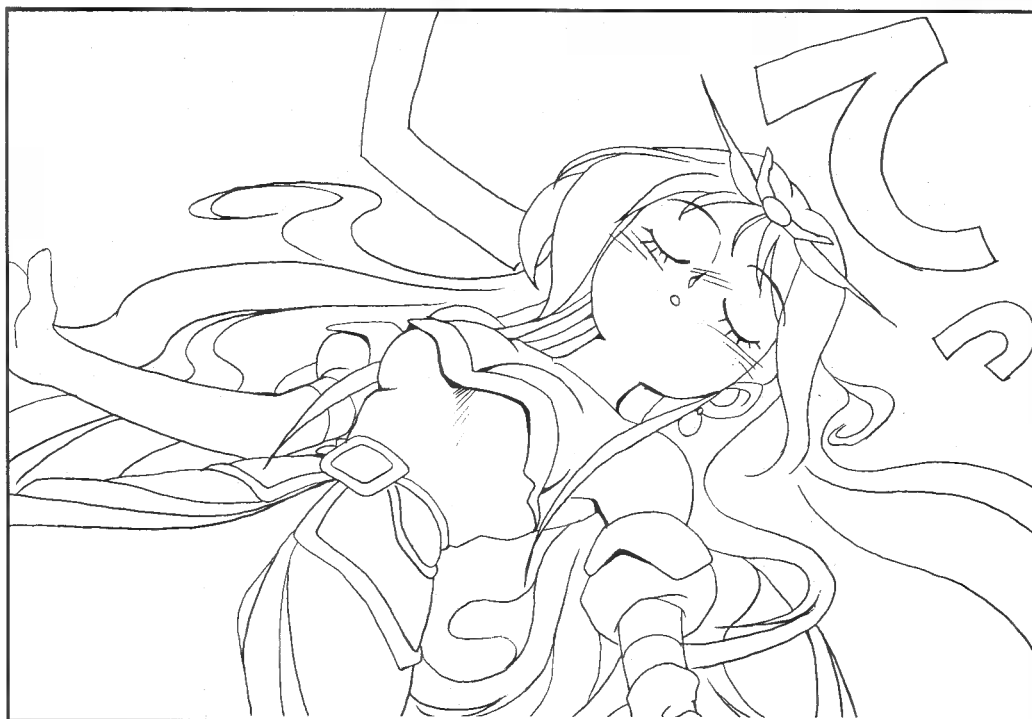
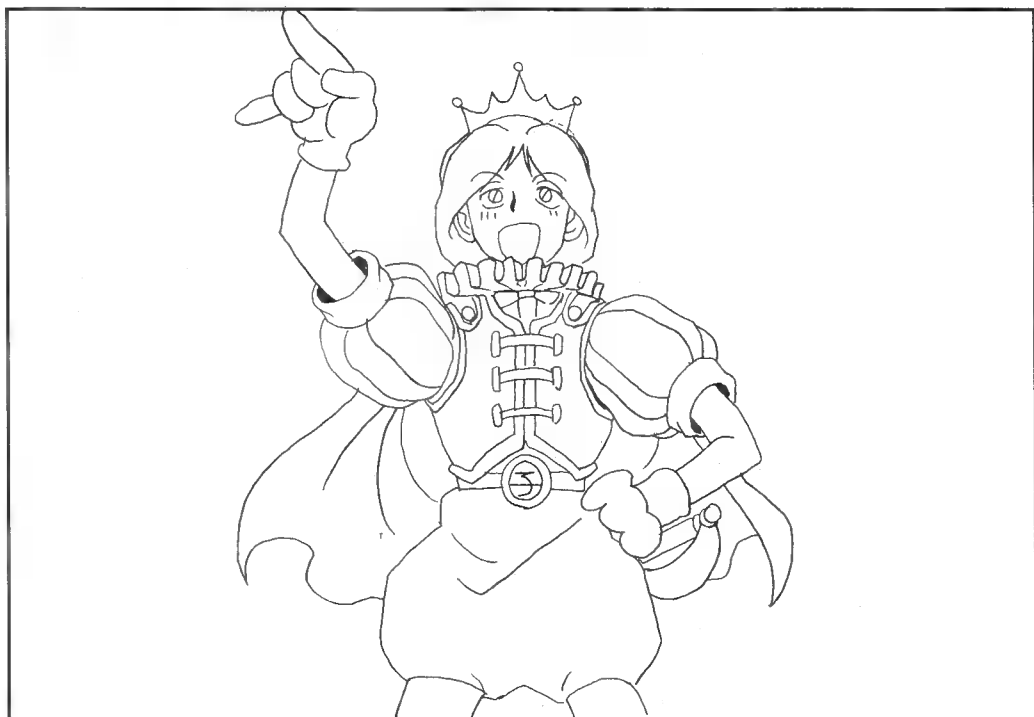
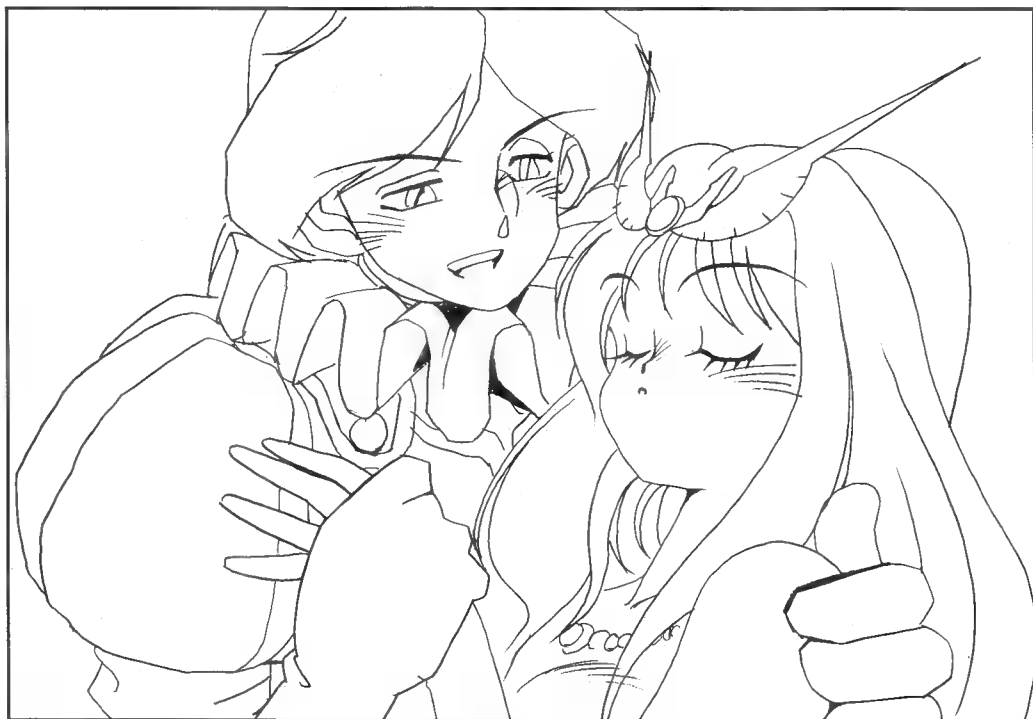
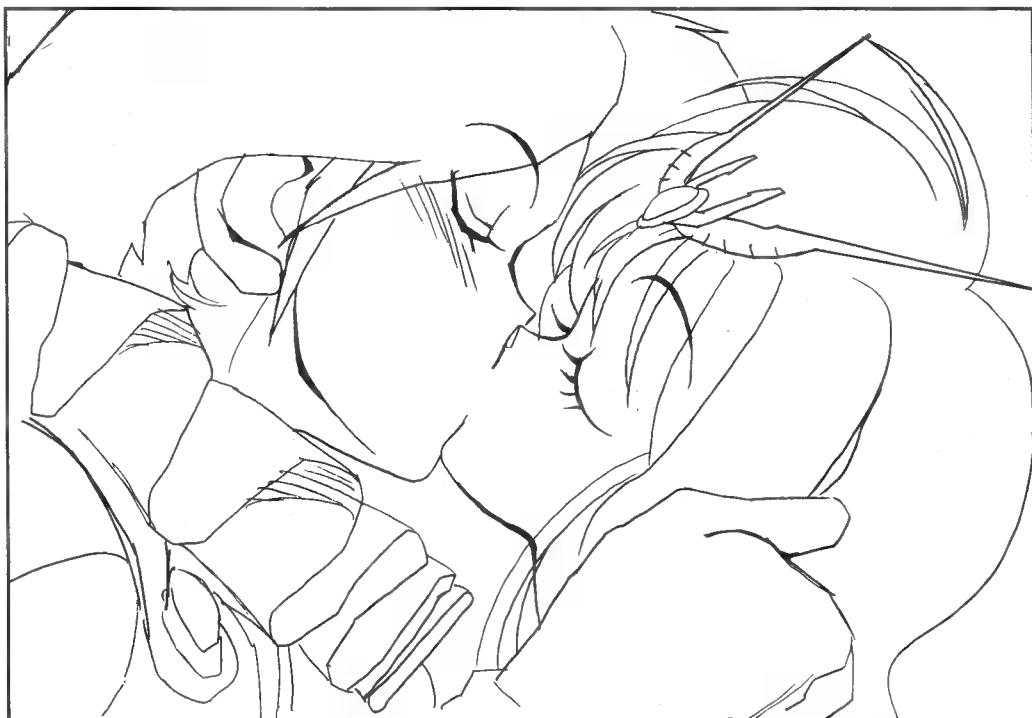
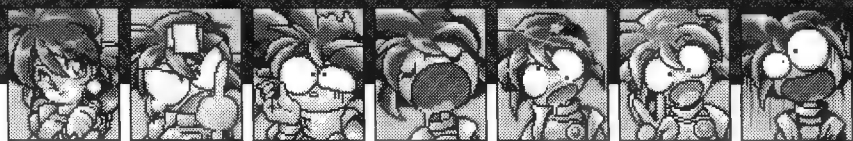
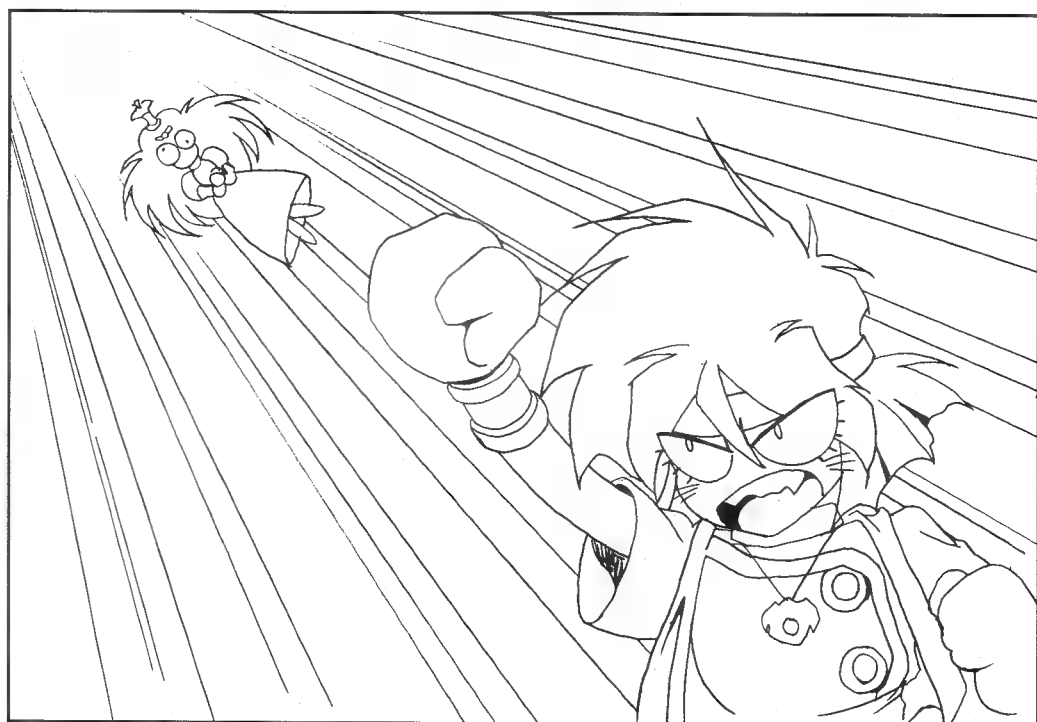
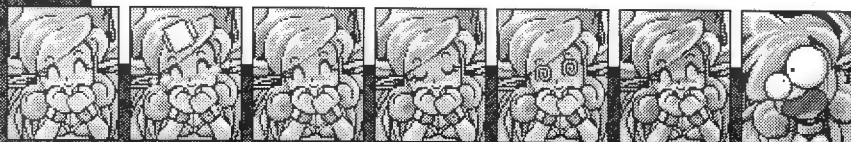
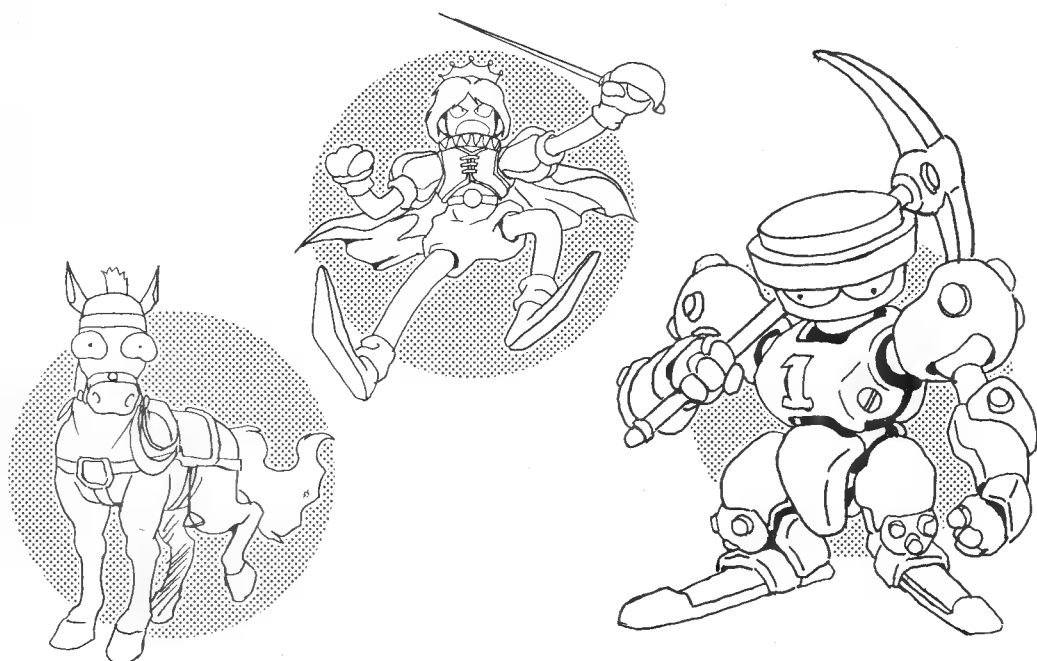
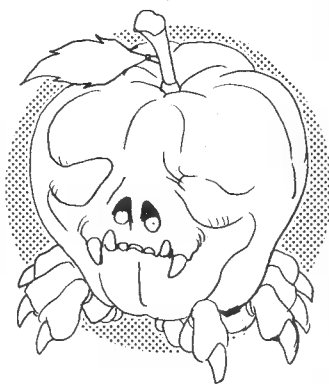
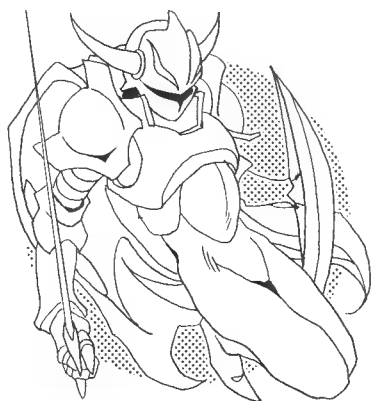
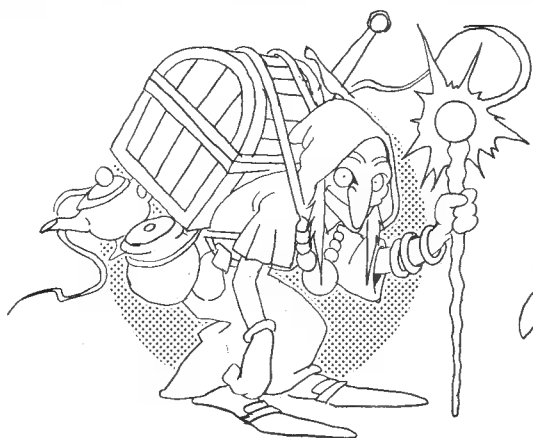
DRAGON MASTER Silk
II

B3F

●前ページ、右下の「闇奴隷」と、このページ左上の「リトル・ビー」はＨＱ３からの再録。どうせＤＴＰで再編集するのなら載せたかったので。

お前は—っ

B4F

●この「どっぺる隊」に関しては書くことがない。HQ3でさんざん書いたし、見ればわかるし。

B5F

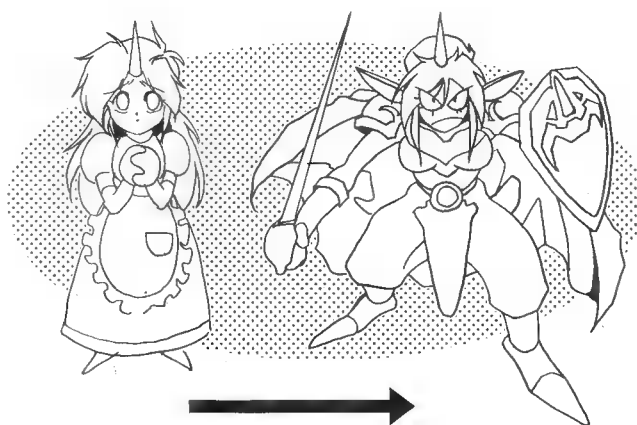
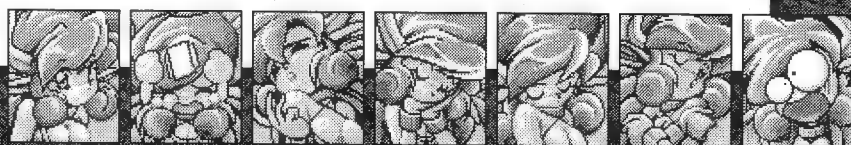
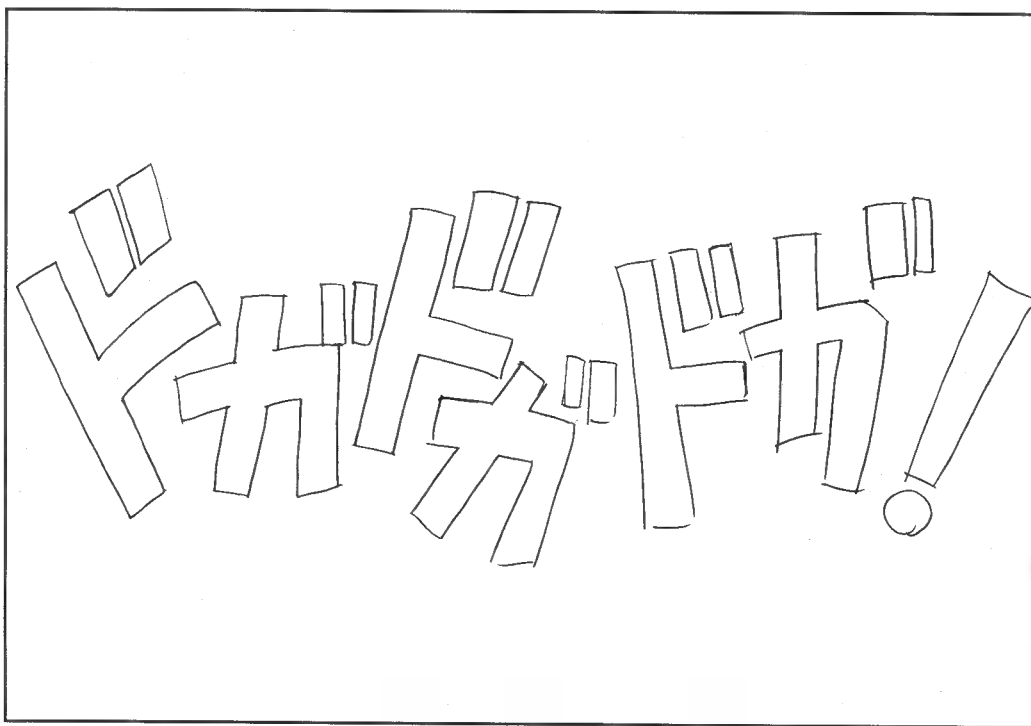
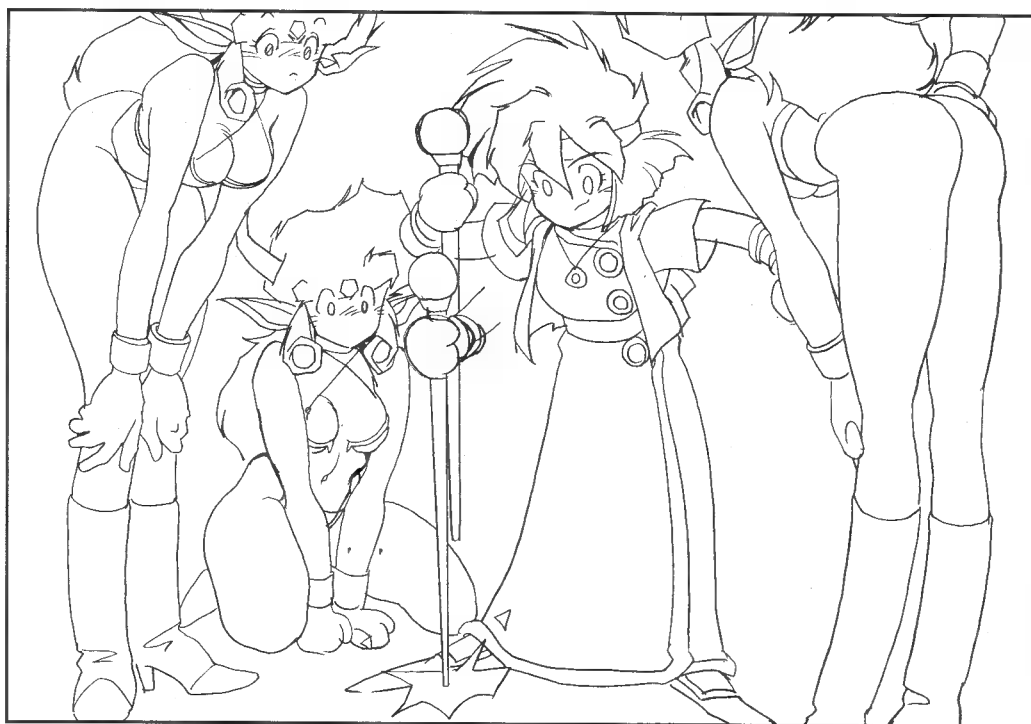
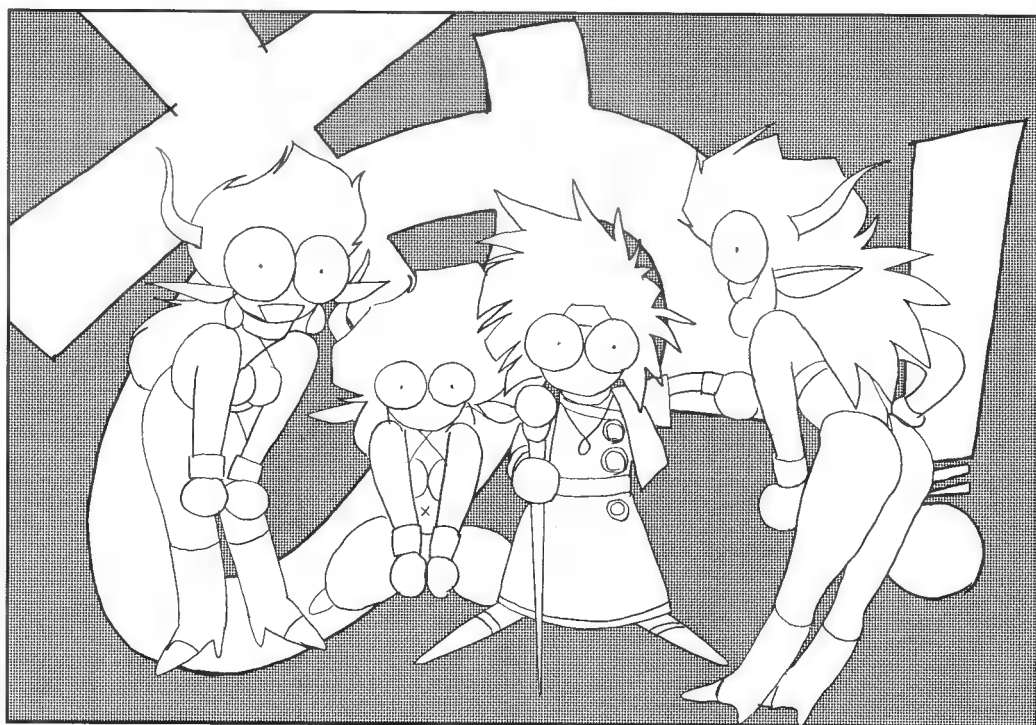
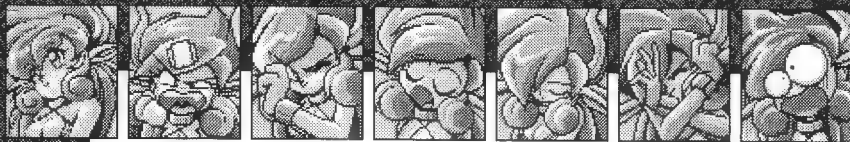
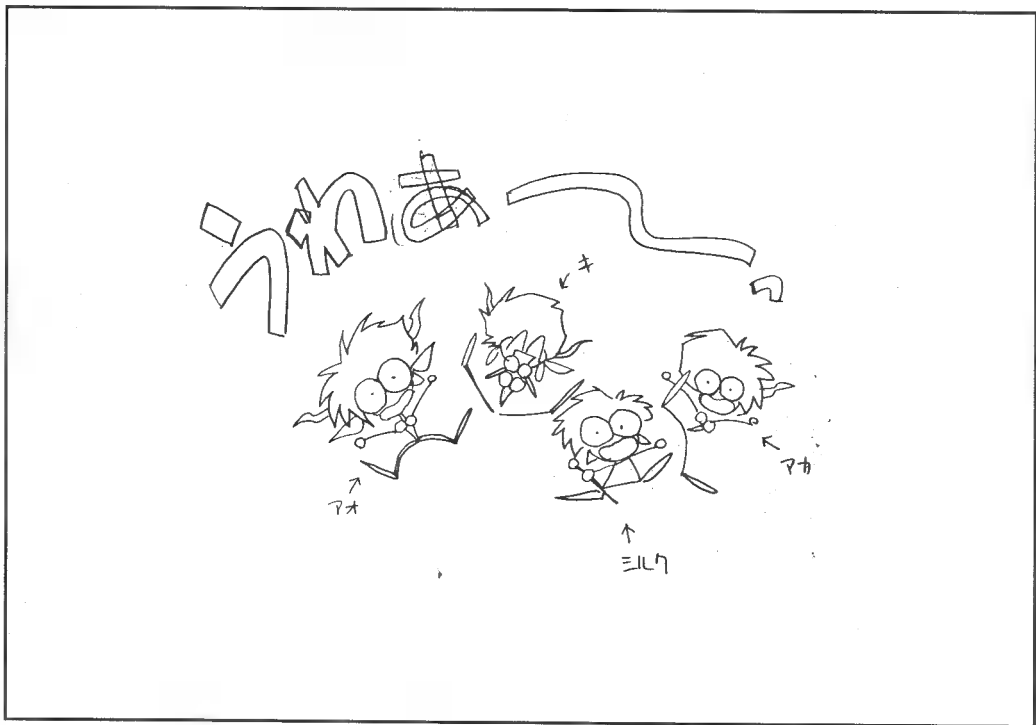
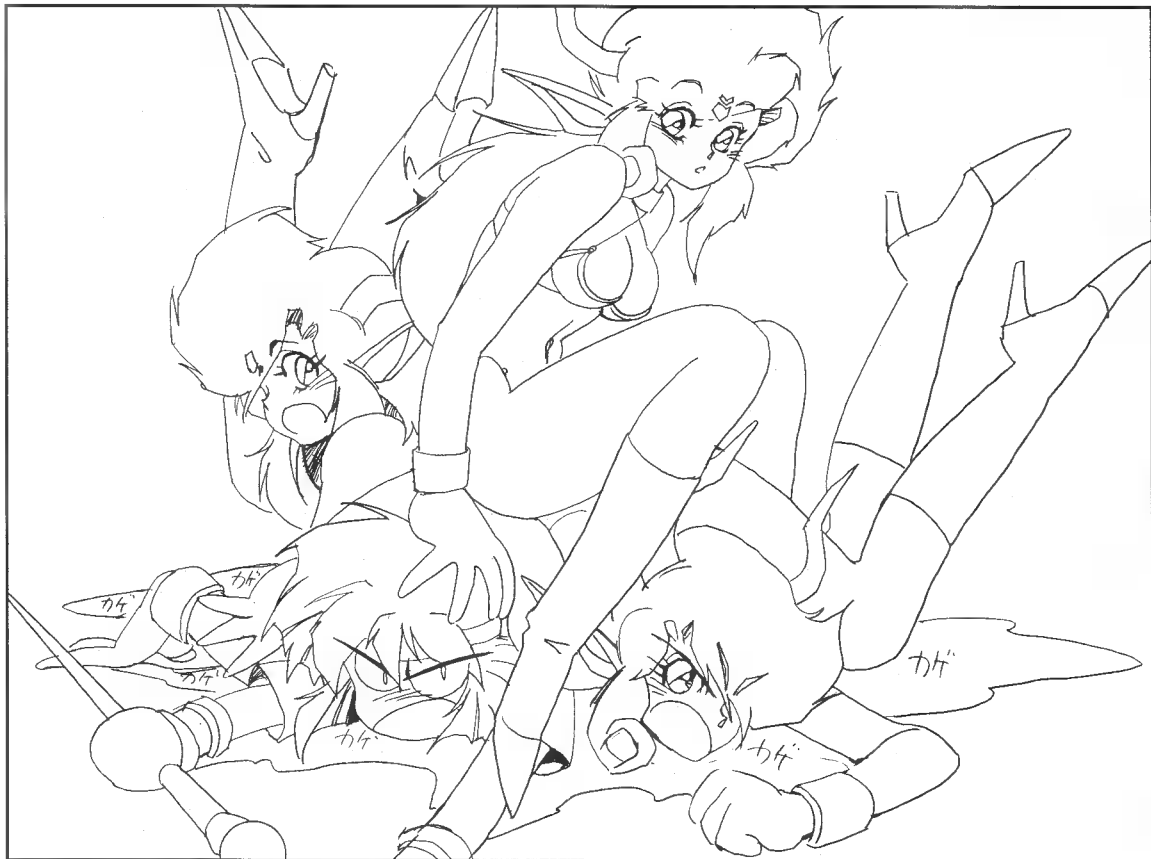
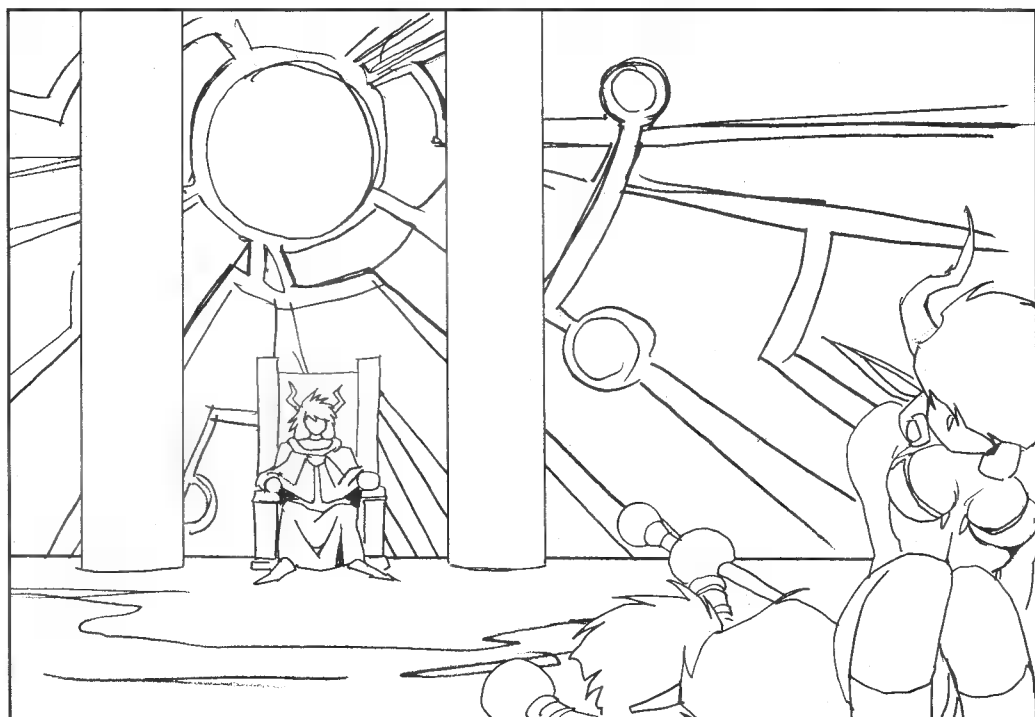
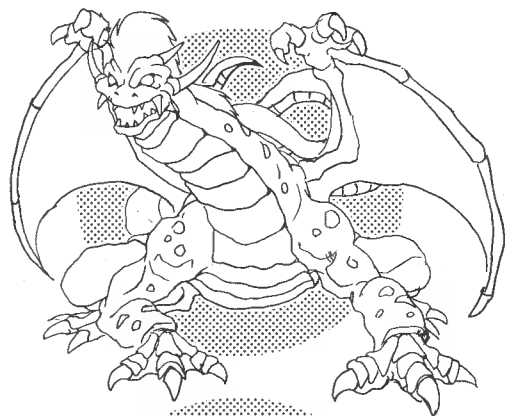
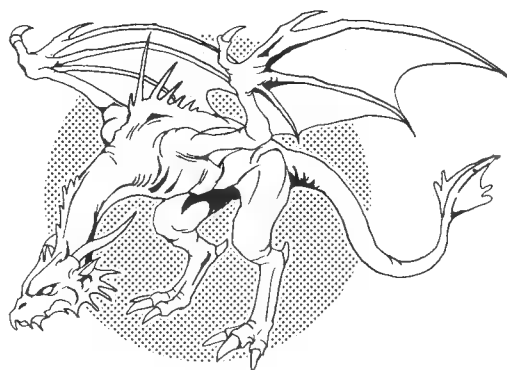
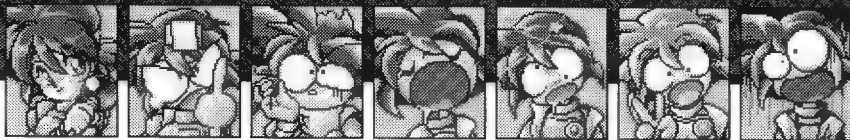
へこっ

●スペースが余ったのでモンスターデザインに関して一言。

●ファンタジー好きな絵描きの例にもれず、ぼくもモンスター描くのも、女の子描くのも好きなんですが、人の絵（モンスター）の絵を見ているとどうも「兵器のバリエーション的」に描いている人を見かけます。

●別にそれが悪いというわけではなく、おおむね日本のファンタジーのモンスターの原典は「ＲＰＧから」という人が多いせいだと思います。つまりパラメータ的ということ。

●モンスターに限らず、人間でもそうですね。この本の後にあるＳＦのキャラデザインなんかその典型みたいな物ですが・・・

●キャラ属性みたいなモノがはっきりつかめる方がゲーム的にそのキャラを「コマ」として操作しやすいというのは事実で、なにげない村のおっさんが勇者といわれても困るわけです。

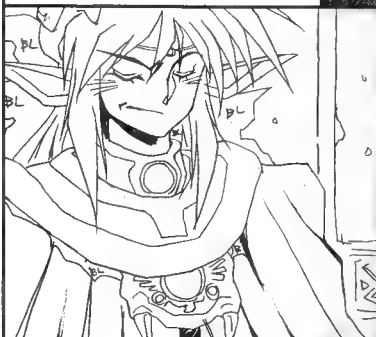
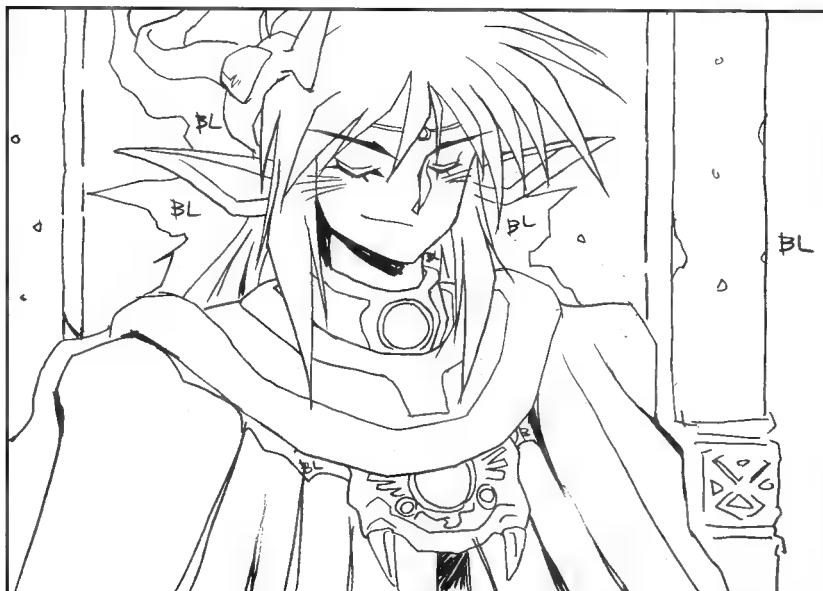
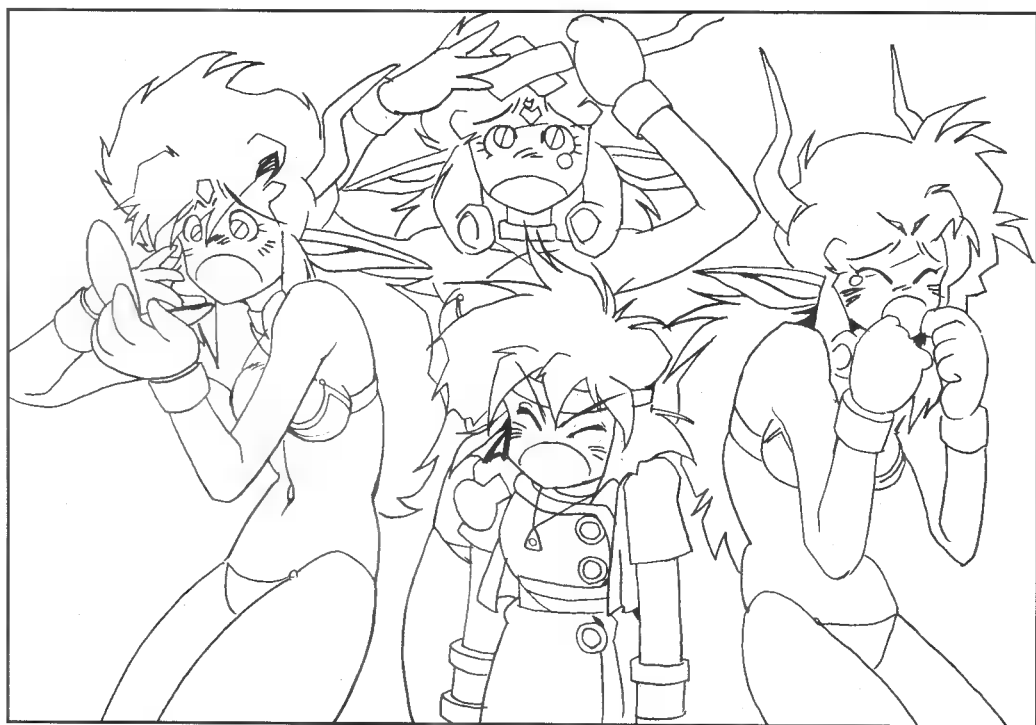
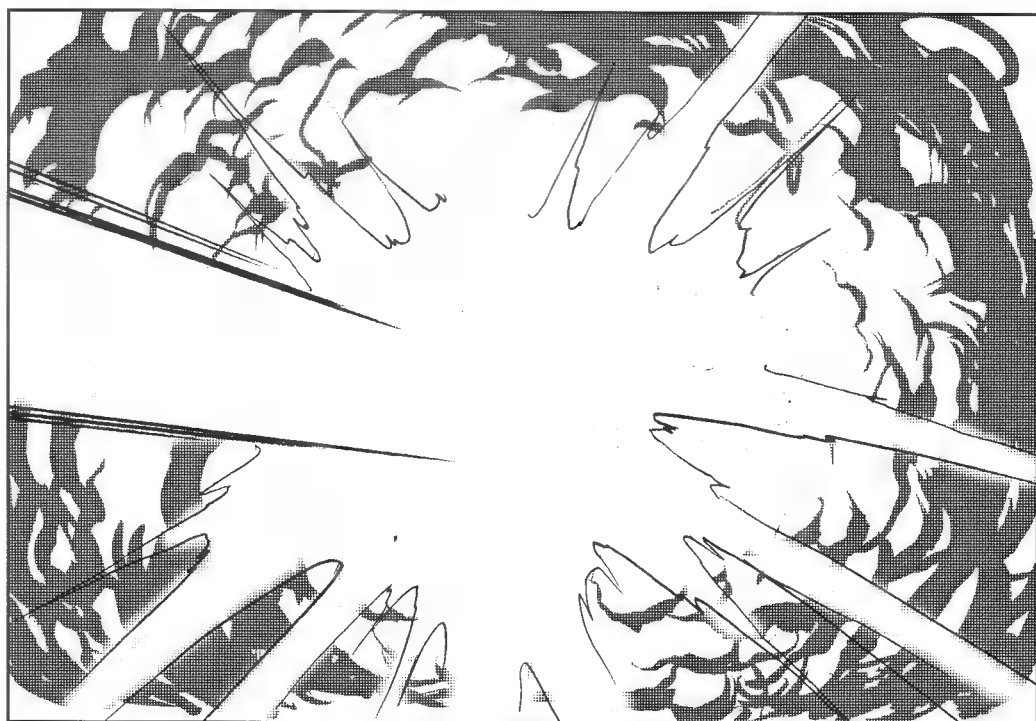
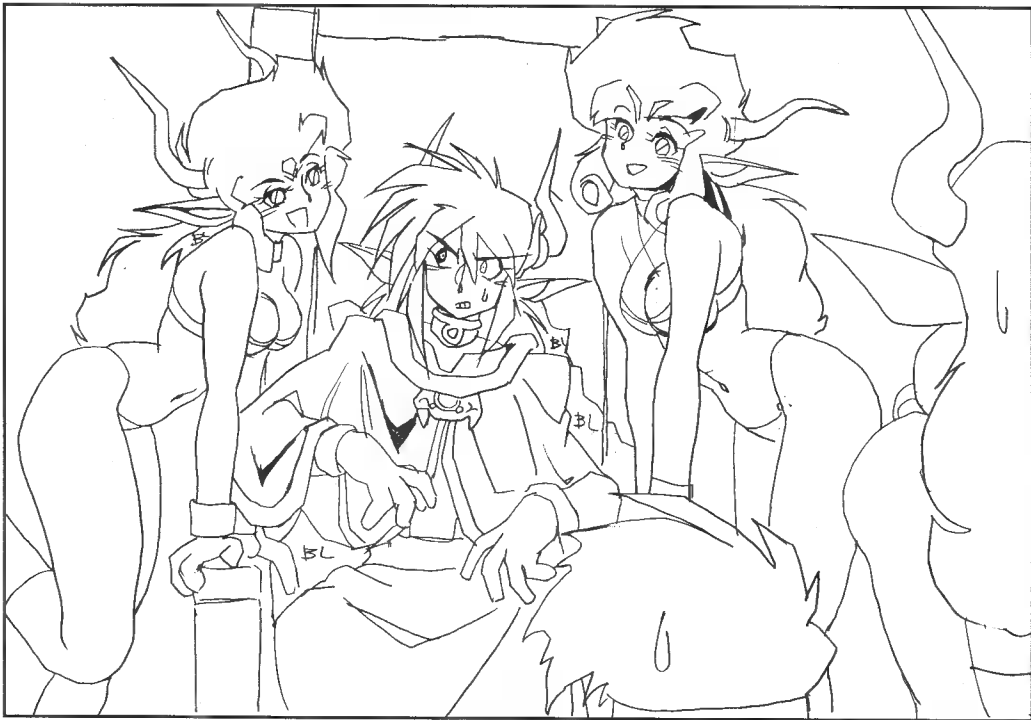
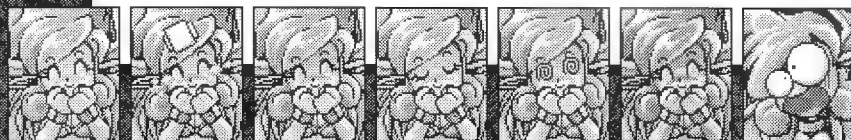
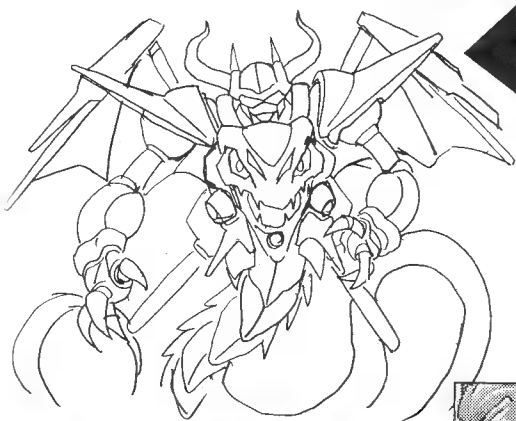
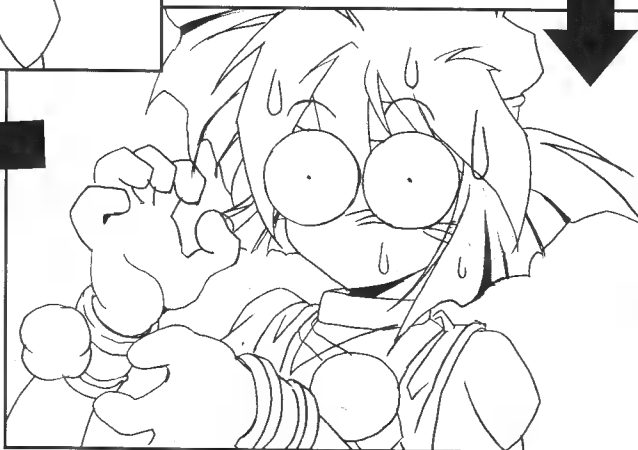
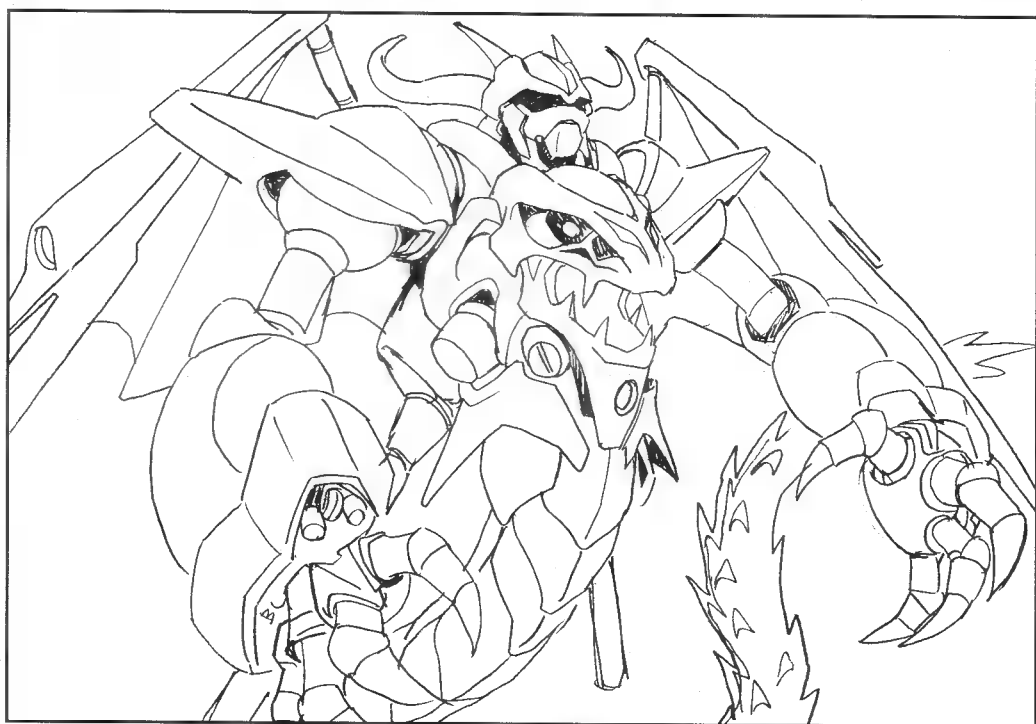
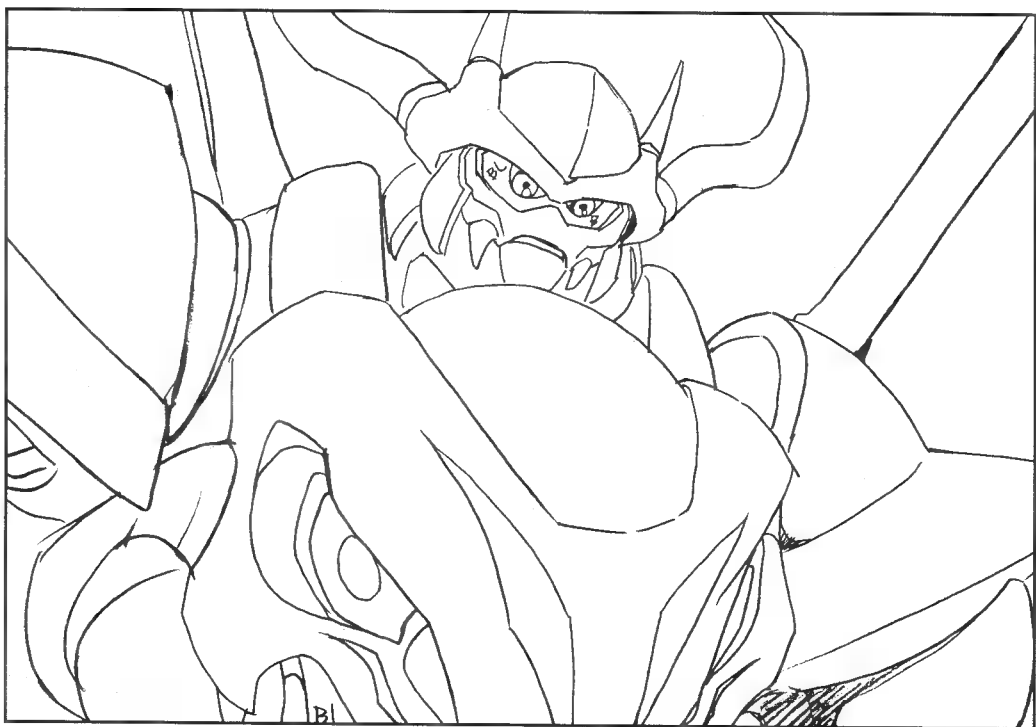
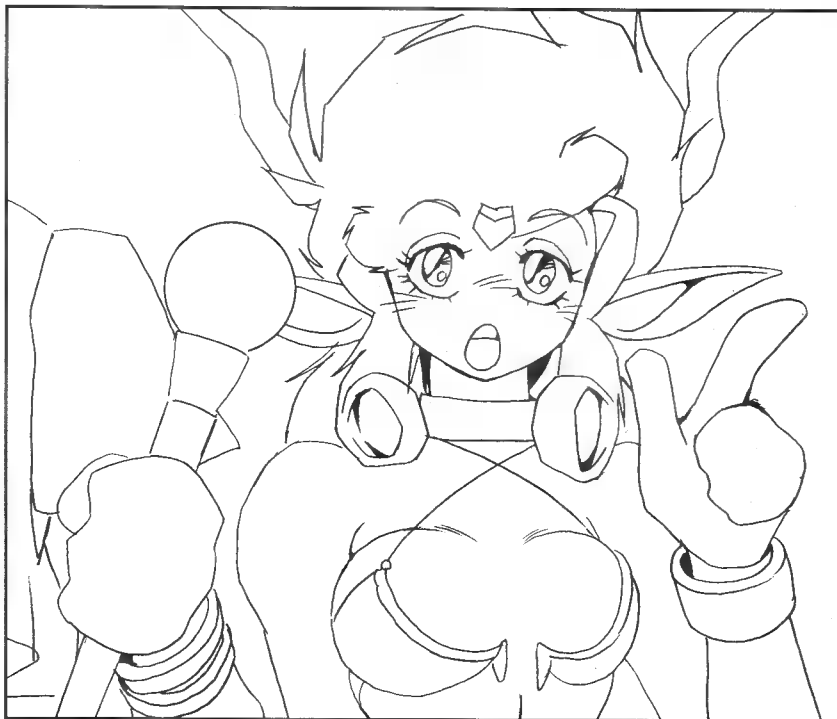
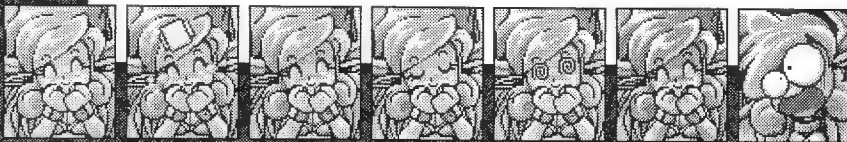
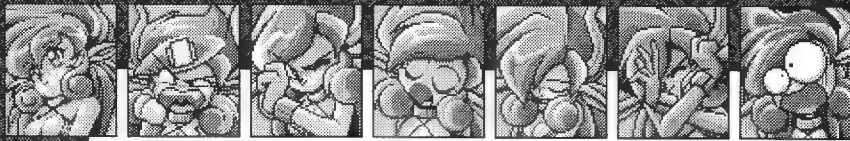
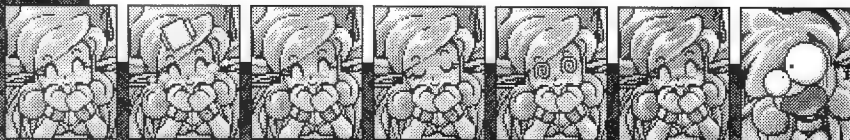
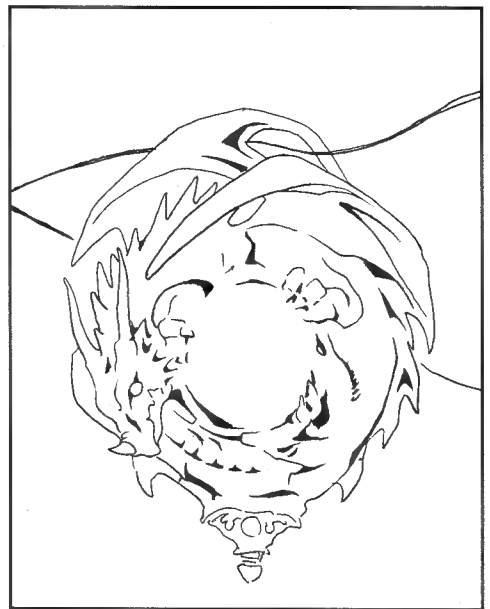
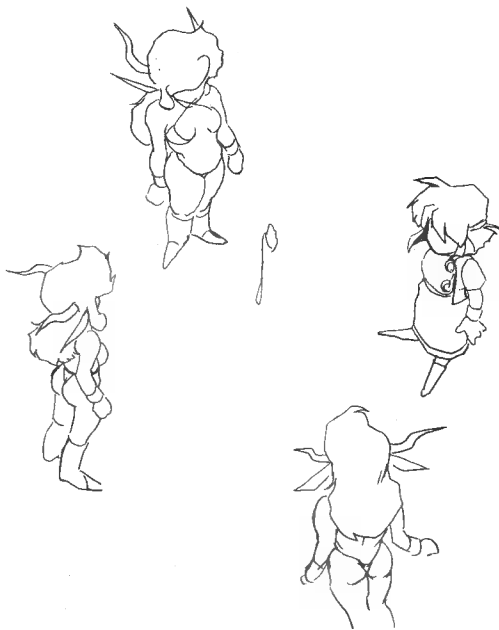
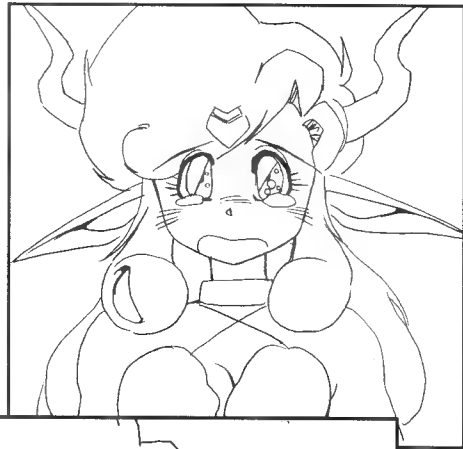
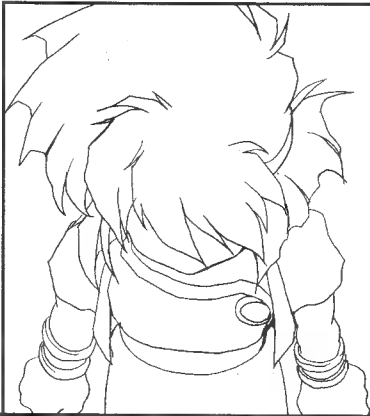
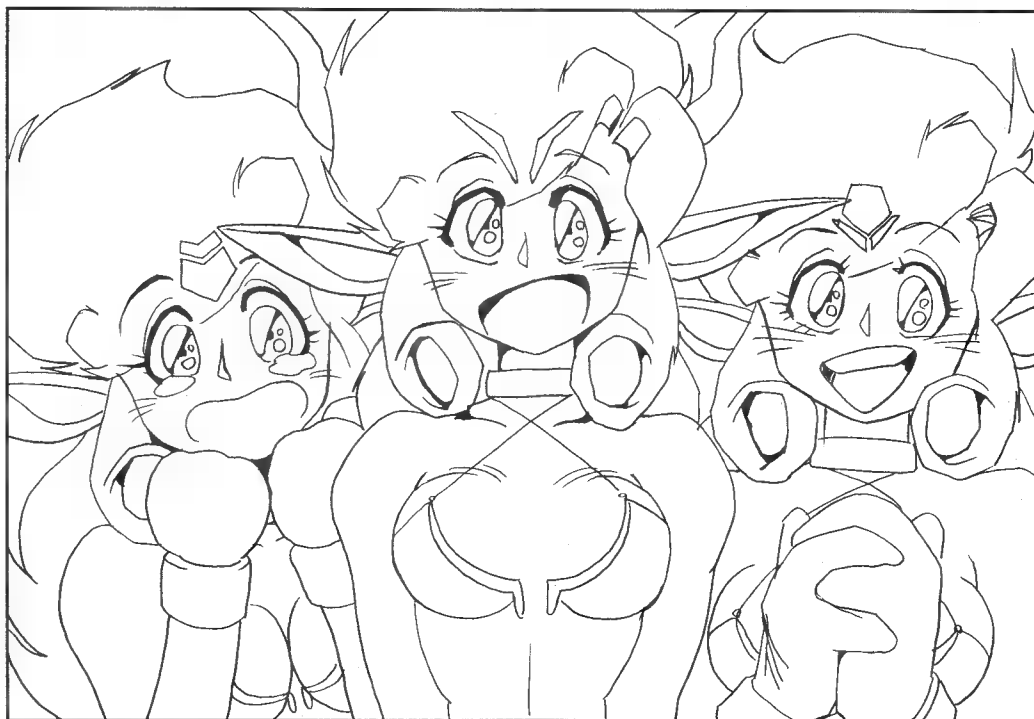
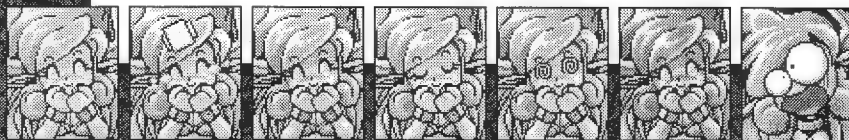
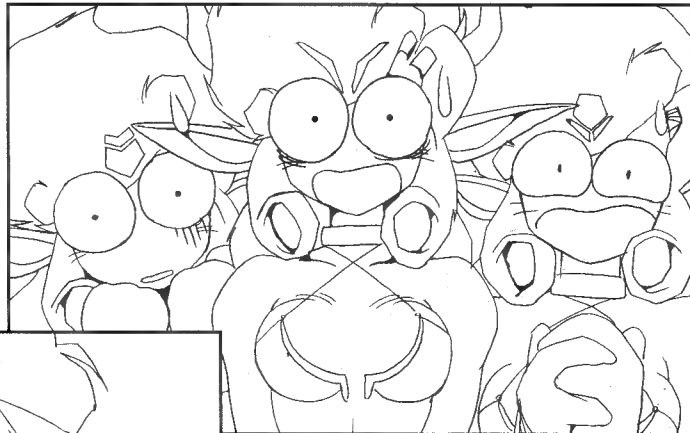
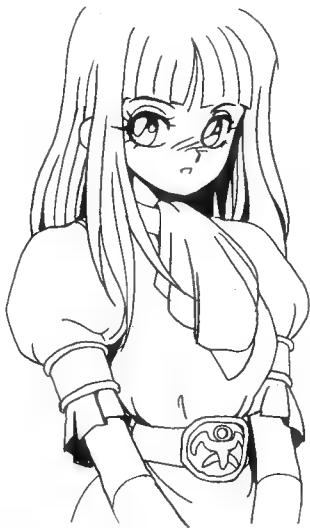
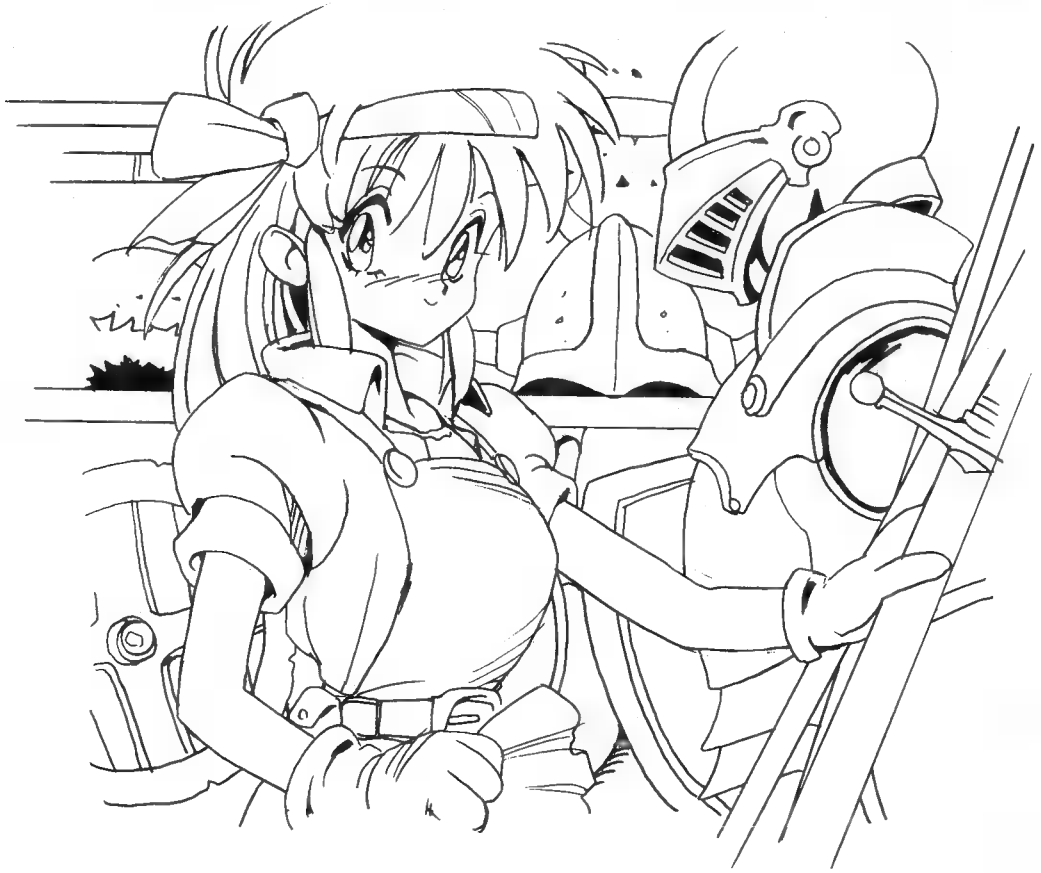
●そんなこんなでモンスターも外見からその「強さ」がわかる方がよいんでしょうね。

ドガドガドガ!

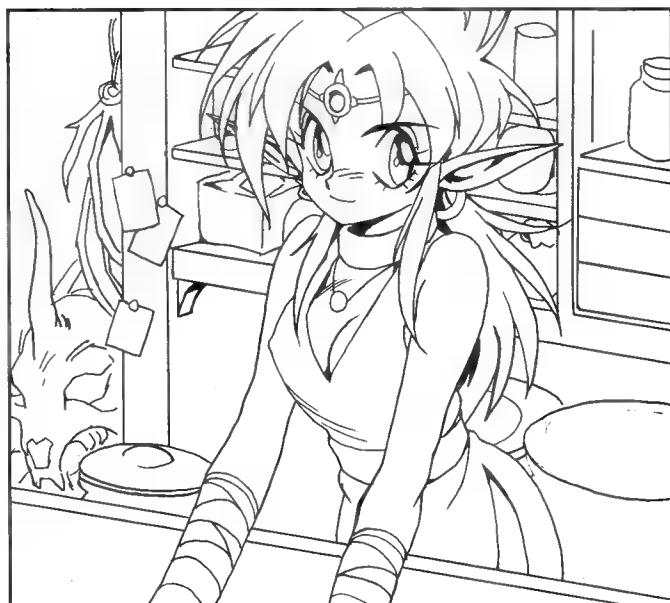
うわあ〜〜っ
キ
アオ
ミルク
アカ

BL
BL
BL
BL

44

45

ゲし!
ゲし!
ペンダント

●ショップの店員。ギャルゲーなので当然ぜんぶ女の娘。なぜダンジョンの中に店があってしかもその店員が女の子なのかという話はさておいて、こういう一枚物は描いていて気分がすごく楽。

●一応全部説明すると、右ページ上が「地上の武具屋」右下が「地下1階の地図屋」でその横が「地上の宿屋」、このページ上段右が「地下の雑貨屋」で左が「地上の雑貨屋」。んで、下右が「地下の武具屋」下左が「酒場」です。一番好きなのは「地下の武具屋」の左下の気の強そうなエルフ。

●こういうキャラのでるゲームを考えてました。対戦型で、敵の打ってくるボールを盾ではじき返して、時たま攻撃。
●ボールをはじき返せずに後ろにそらしたらミスという、まあ要するにテニスゲームの亜流。

Hyper Cute

SHINING FORCE

■SHINING FORCE 外伝
■SHINING FORCE 外伝２～ 遠征・邪神の国へ～
■SHINING FORCE CD

●下、パッケージイラストのラフ。で、次ページが完成版の線画。全年齢対象なので東映漫画祭りのポスター的レイアウト。好きなんですよ、こういうにぎやかなヤツは。
●主人公は主人公らしく、悪役は悪役らしくで、見た目にあ
あ、そういうヤツなのねってのがわかりやすく。センス走りしたレイアウトなんかも好きには好きなんですが、あまりテクニックに走りたくないし・・・・ていうかそのスキルがない。

SHINING FOCE外伝II
～遠征・邪神の国へ～

●前ページはGG2のパッケージイラスト線画。でこのページはその没。
●なんか上品に（というかデザイン的）まとまりすぎてつまらなかったで自己没。
●販促物とかには使える図柄だとは思うんですが・・・

SHINING FOCE CD

●シャイニング・フォースＣＤのジャケット用のイラストの線画。全員顔が違うよ。なんかかわいくない。
●次のページのはＣＤの攻略本の表紙。この頃はずっと、カラーインクだったんですが、久しぶりにリキテックスで塗ってみたり。

SHINING FOCE 外伝

●外伝のキャライラストの線画です。ひねらず、こだわらず自然体で、子供が見てわかりやすいモノを。というのは大嘘で、主人公のニックははなから「実は女の子に見えるキャラ」なんて考えてました。（ファミ通の編集さんには通じたらしい）テディとかは趣味丸出し。

●この仕事の頃は、まだ「梶山」でそんなに仕事はしてなくて、絵もあまり世にでていなかつたのでソニックさんのほうでは「いつものリアルな絵」を想像していたみたいです。（※別の名前でリアルな絵柄の仕事をしていたので）最初のラフの時「こんな絵も描くんだ・・・」と感心されたし。

SHINING FOCE 外伝

SHINING FOCE外伝

SHINING FOCE外伝

●前ページの「殺すのは惜しい女（by高橋秀五）」のフレーベル。こういう、強そうで元気が良さそうで、余裕しゃくしゃくの女キャラってのは考えていて楽しい。

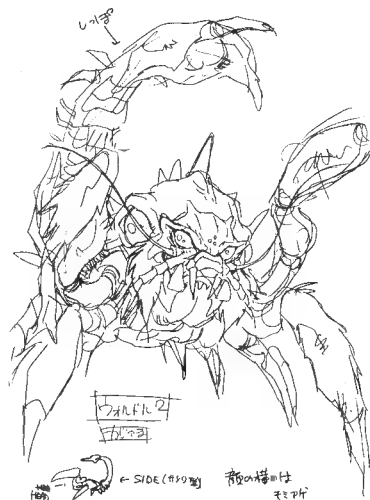
●男が持たなきゃいけない社会的責任間なんか知らんぷりで、でかい顔して「男社会」に無責任にずかずか土足でというところがよいと思う。

●そもそも「腰掛け」とか「結婚したら」やめるとかってのは個人の自由だし、「あたしもやめたいんだけど、生活がさあ」っていうより「いつでもやめれるから好き勝手やるわよ」っていう女性のほうが見ててカッコイイと思う。

●ある意味では「束縛から解放された人」っていうのがヒーローだと思うので（多分にＴＶ的ではありますが）そう考えるとバリバリ働いている女性っていうのはまさしく「身近なヒーロー」じゃぁないのかなあと思ったりしますが。

●って、なにを書いてんだオレは。

●下の魔人はニール好きの自分としては描けて満足。
●こういうパーツデザインではなく、シルエットデザイン系のモンスターは線を引いていて楽しい、色を塗っていて楽しい、という幸せな仕事です。
●余談ですが、アホな話で、ぼくは自分が描いた絵で嫌いなモノがほとんどない。
●出来がいいとか悪いとか、うまいとか下手とかじゃあなくて単純に「いいなあ」なんですね。
●こういうのを「世界一の幸せバカ」と・・・

●下、ウォルドル変身後。カニ＋サソリ＋エビ＋もみあげ。

●前ページの上の2点はバズーの没ラフです。なぜか爺さんキャラとか癖のある魔法使いみたいなキャラはリテイクがでることが多いです。

●たぶん、相手（この場合は依頼主）の事を考えずに描いてしまって、またそれが相手の期待したいたものとかけ離れているという事で・・・・

●みんなが見たいだろうなと思えるもの（かっこいい男とかかわいい女の子とか色っぽい・・以下略）の場合は、多少なりとも「観る目」を意識するので制御がかかるのですが、ひからびた爺さんなどの場合、「これ、見たい人がいるのかな？」＝＞「でも自分はみたいよな」という思考が働いて回りの事を考えずに描いてしまうという・・・・

●その方向がいい方に転べばいいのですが手元の角度がくると場外ホームランも単なる大ファールで終わってしまうわけです。

●その点、上のウォルドルなどは問題なく一発ＯＫでした。

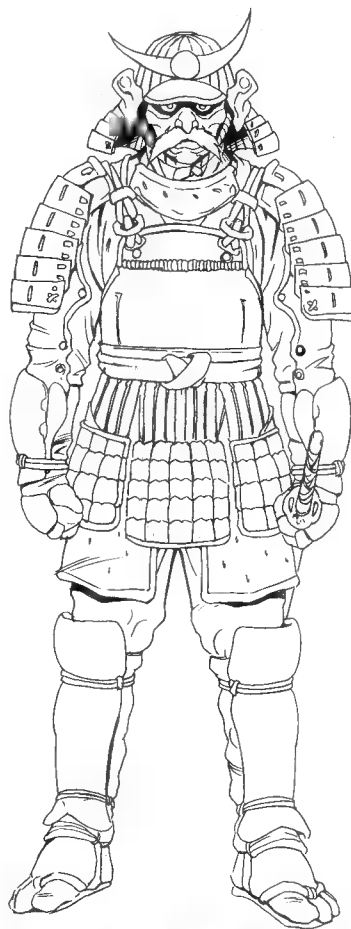
SHINING FOCE 外伝

ウェルディ②
主人公君①
うけ線だね。ニりゃ

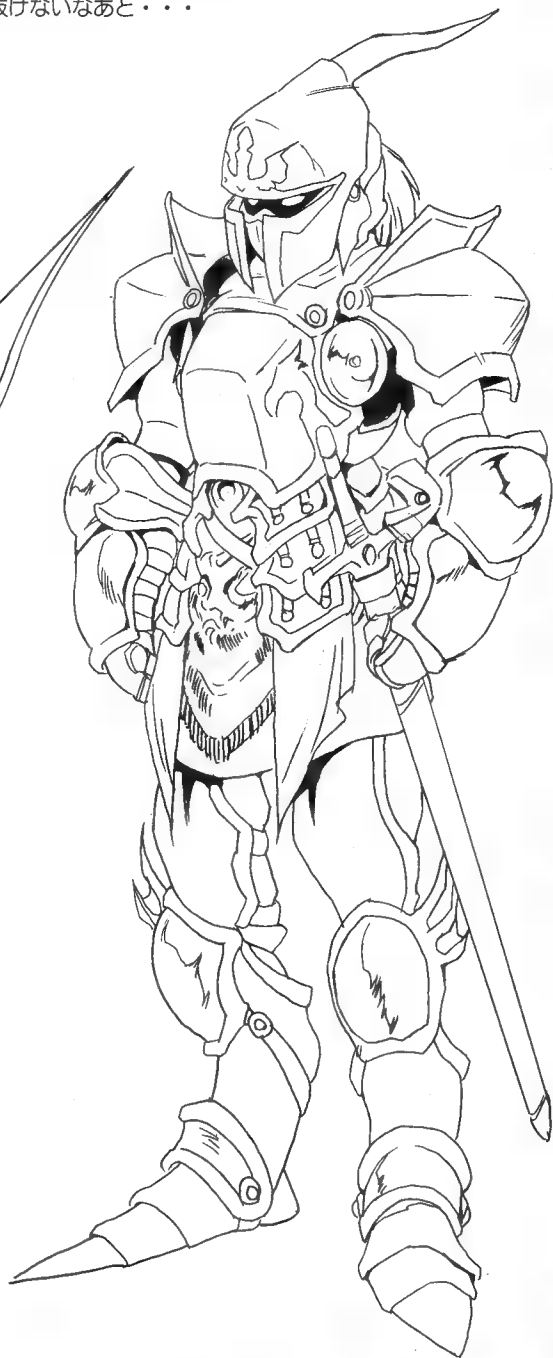
SHINING FOCE 外伝II
～遠征・邪神の国へ～

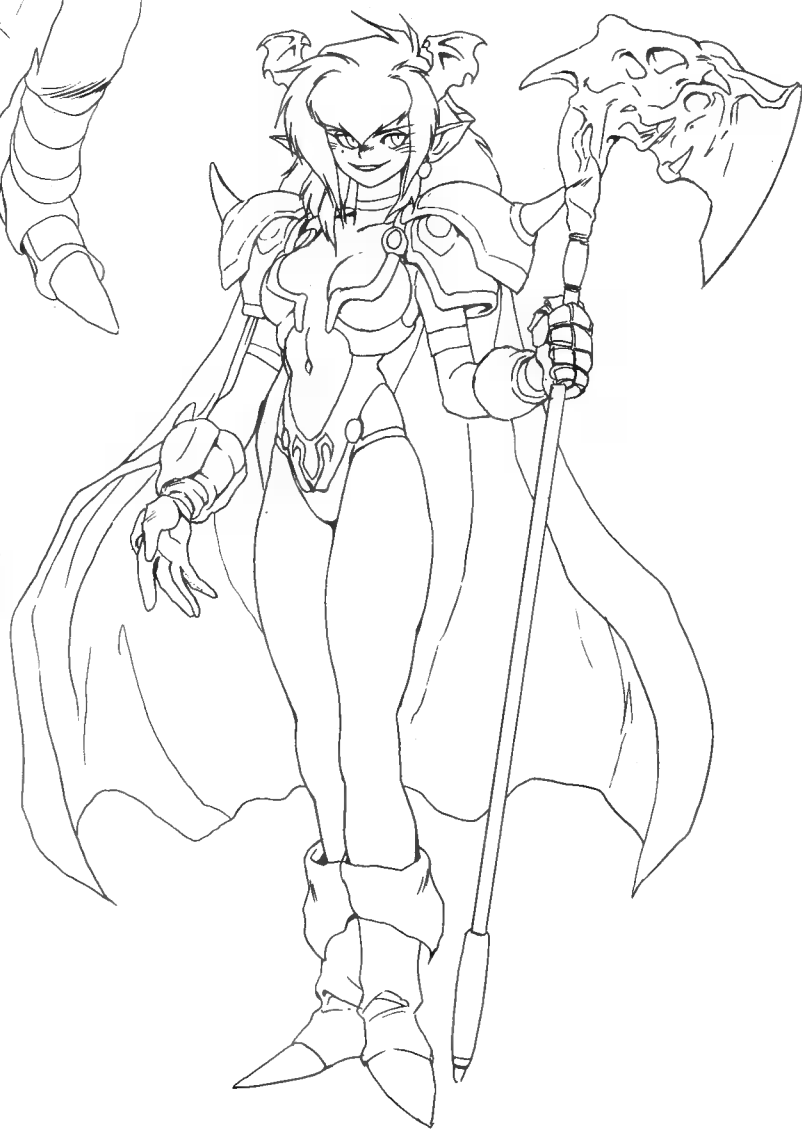
●ここから外伝2。前回の主人公が普通のRPGっぽい感じだったので、少し変えようと、騎士っぽいものを描いてみようと。
■んでも当たり前に騎士描いてもつまらんので、ラフ描いていて「今回はひ弱な弟くんでいこう」と決定。
●ソニックさんのゲームは、なぜかヒロインがメチャメチャカ強い（ゲームバランス的に）のが多いので、ちょうどいいかも。とか･･･
■んで仕上がったのが下なんですが、どことなく「石森章太郎」的な感じがするのは描いた本人だけでしょうか？

●なんか結婚式の記念写真みたいなレイアウト。もう尻にしかれそうな予感が・・・

■上の鍋かぶりと下のアンジェラはお気に入り。アンジェラの鎧は、祖母が50年前の戦争で使用した物で・・とかの設定を勝手に作ってました。

SHINING FOCE外伝II
〜遠征・邪神の国へ〜
●なんか妙なレイアウト。真ん中下の狐娘、マリアンはすごく自分らしいと思う。たんなる狐耳じゃなくて頭蓋骨が獣っぽいとことか。あと足の形とサイズ。

SHINING FOCE外伝II
～遠征・邪神の国へ～

●右下のヒンデルはそろそろ「実用的ではない鎧」になれてきた頃描いた。
●見た目の形が重視されるのはゲーム的には当然なので、本人的に「動けない鎧」にはこだわりはないのですが、[illegible]の前にインディアンみたいな「前垂れ」つけちゃうあたりが我ながらあか抜けないなあと・・・

●あれだ。上のチェスターはなんかショタのにおいがする。ような気がする。描いたときからそう思ってたんだけど。
●足のラインのせいかな？うーんしょうがない、俺、手塚さん尊敬してるし。

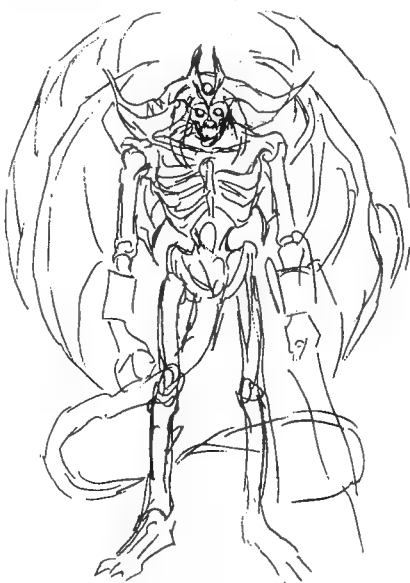
●悪役三人組。前回よりデザイン的には分かりづらいです。左下の爺さんなんか単なる爺さんだし。
●下のバーバラはまとめようと思いすぎていまいち面白みがない。やっぱりフレーベルのほうがおもしろい。
●こうしてみるとキャラデザインは理屈とか構造じゃない（自分的には）なあとしみじみ・・・・

SHINING FOCE外伝II
～遠征・邪神の国へ～

●全国の勇者諸君にたこ殴りにされた、「ラスボスの残留思念」たるやすごい物があるのではないかと・・はは。

●下のはラスボス一個前の敵ワードラー。なんとなく「続編テイストなボス」です。いや悪いわけじゃないんだけど。

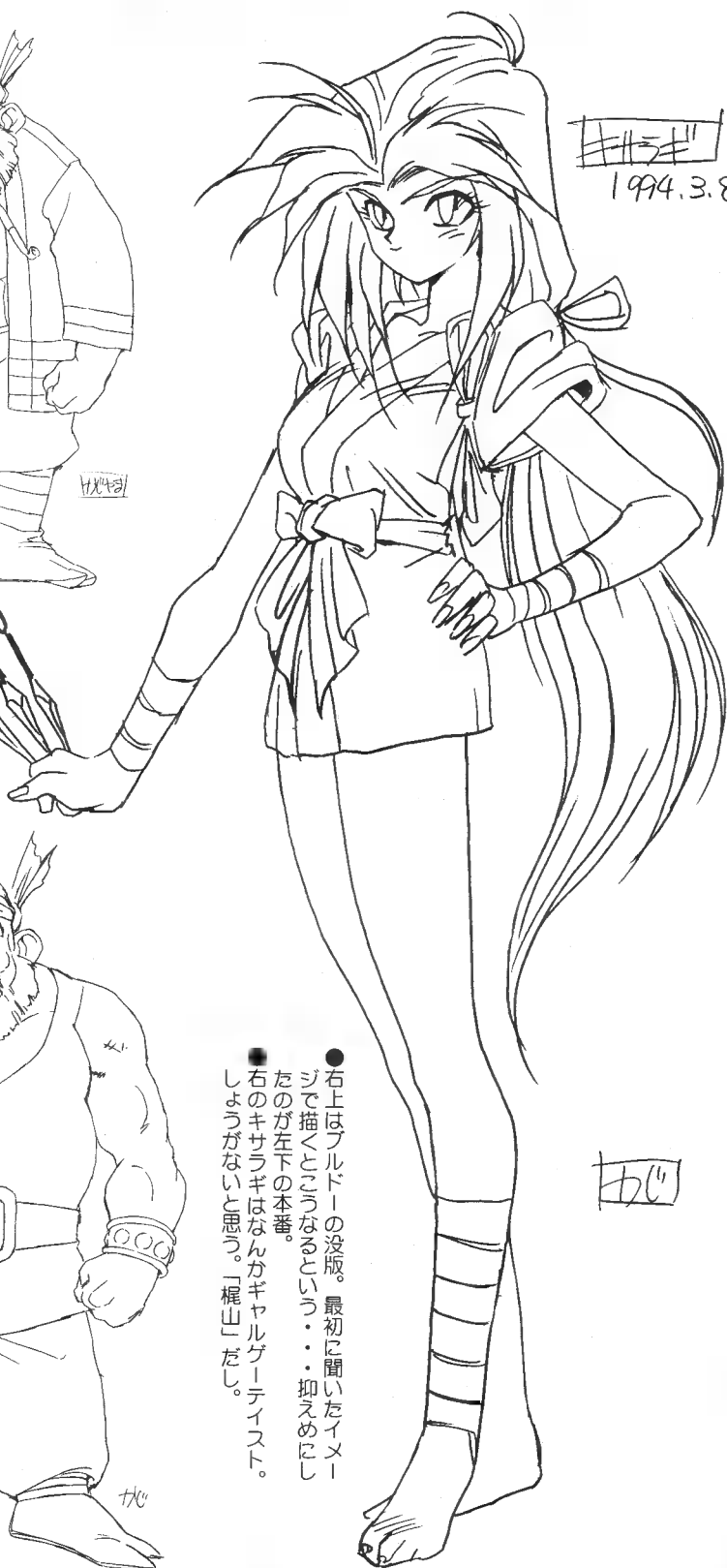
●で気がついたんですが、続編の場合、多くは「デザインしすぎて失敗している」している気がする。考えずに描くとおもしろい物がでてきて、考えると（前を）消去法とか、前例を気にしすぎて手が縮こまるっていうことなんでしょうか？

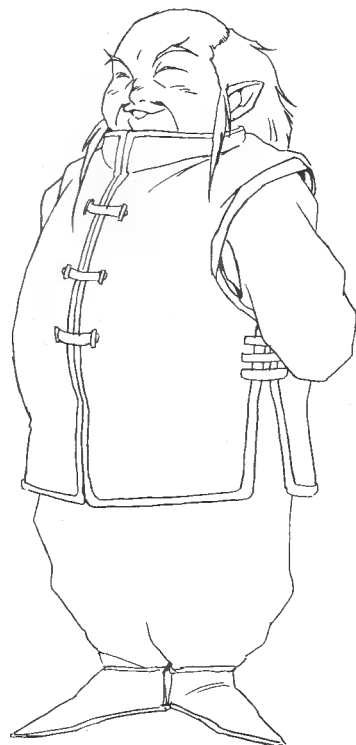
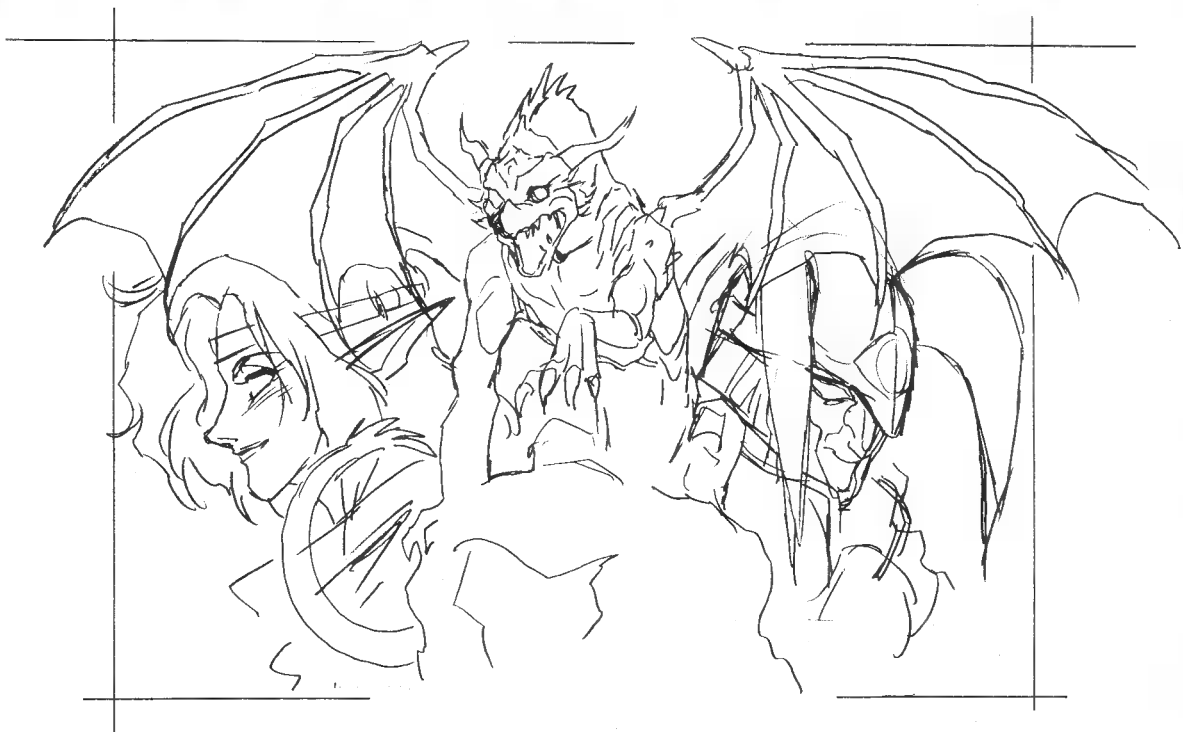
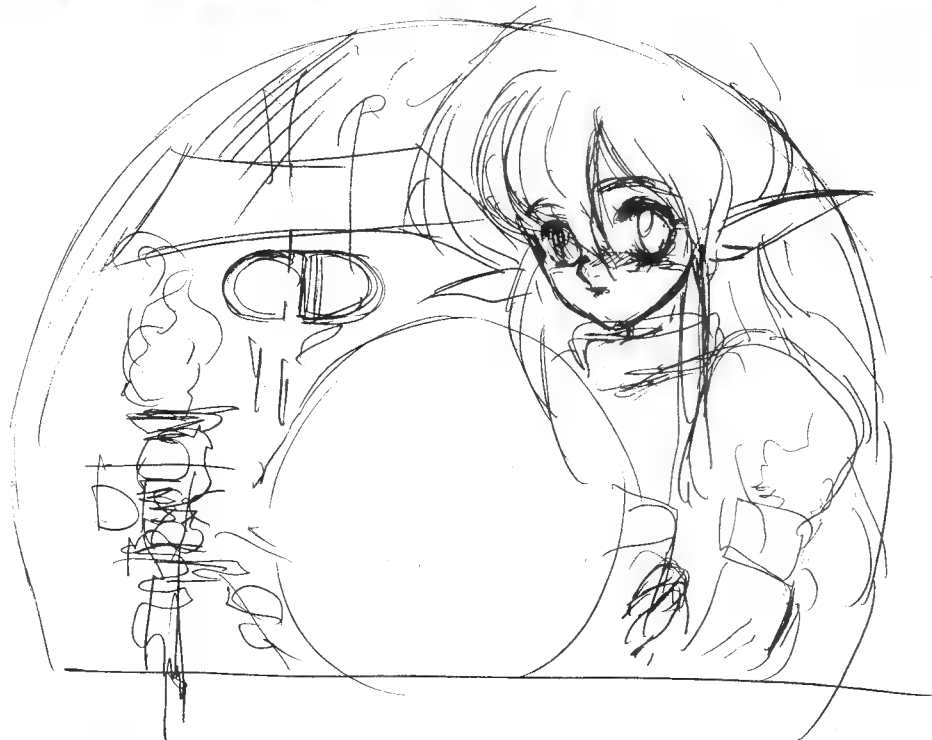
●左は前回のラスボス「ウォルドル」の亡霊。これは、こんなどうでしょうというアイデアを採用してもらった物です

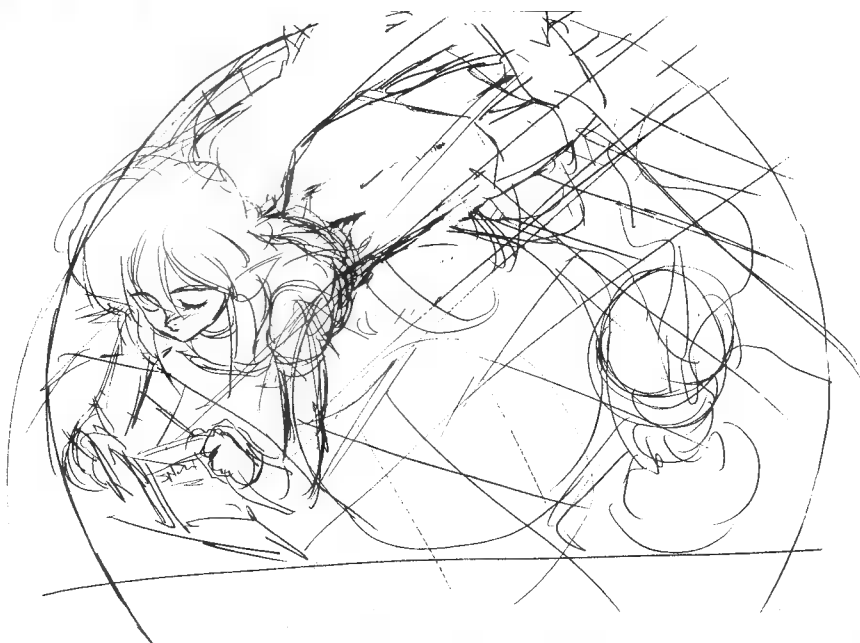
●これはゲーム中にはでてきませんがイ・オム本体のラフ

■邪神、イ・オム。こういう邪悪系のデザインは楽しいので、是非またやりたい。個人的にはいいデザインだと思うのですよ。

●この見開きはお手伝いの仕事でした。シャイニング・フォース2(MD)のあれとあれのラフイメージスケッチ。

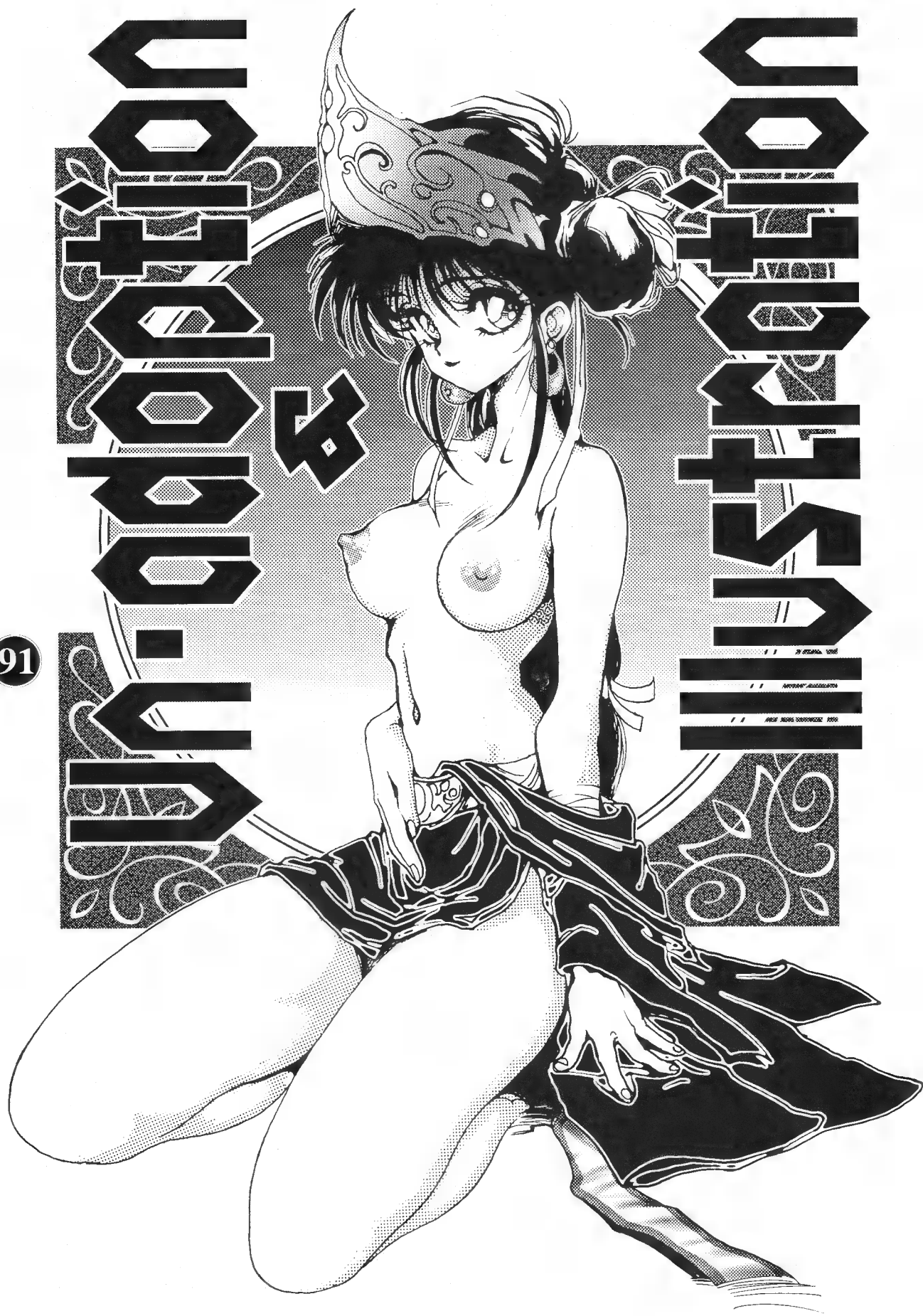
●ほかの絵描きさんが関わっているお仕事にイメージを提供するなんていうのは、すごく不気味な仕事で、しかも相手の絵描きさんが、自分より遥かにメジャーで売れている作家さんなんていう場合には、これはもう本当に申し訳なくて・・・・かなりやりづらかったです。仲がよくて知り合いなんかだともう少し気分的に楽なんでしょうが・・・

●とかなんとかいいながらも、これ描いてる時はずいぶんと楽しかったという記憶が・・・(いいかげん)
カミーラ

●右上はブルドーの没版。最初に聞いたイメージで描くとこうなるという・・・抑えめにしたのが左下の本番。
●右のキサラギはなんかギャルゲーティスト。しょうがないと思う。「梶山」だし。

●ラフの段階の落書きに「二十歳をすぎてますますカマっぽくなったニック」と描いてある。

●ラフの段階の落書きに「シャイニングシリーズ最強の女性キャラ」と描いてある。間違ってないよなあ。

●上はオープニング用の原画。だと思った。これをそのままスキャンしてドットにしてもらったはずなんですが・・・自分でドットを打ったかどうかは不明。ていうか忘れた。
●右は「始める女」 開発時のコードネームというか、「とりあえず」というお約束の元に適当に呼んでいた名前がそのまま公用化するというのはよくある話ですが、それにしても「始める女」はないよなあ。最初聞いたときは、「はあ?」って。
●かといって「始める男」とか「始める猫」なんてのもどうかと思いますが。

SHINING FOCE CD

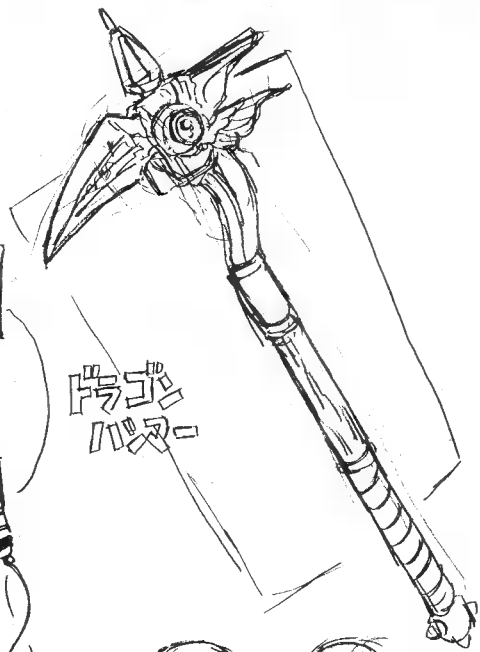
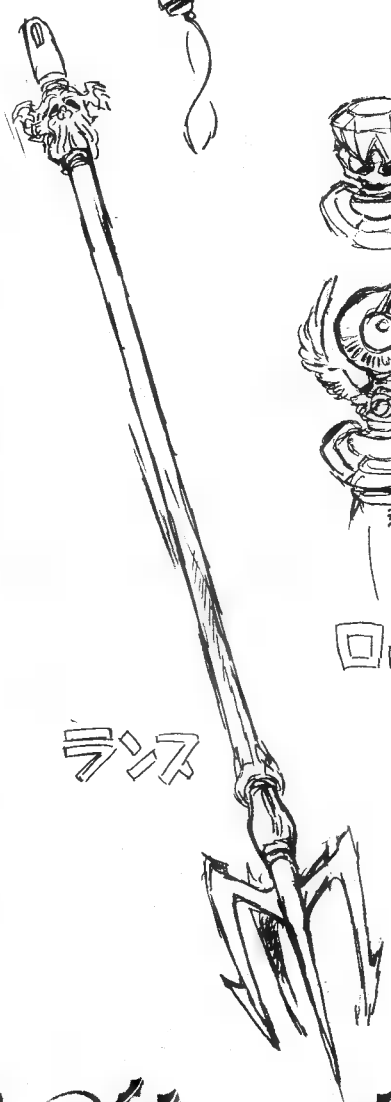
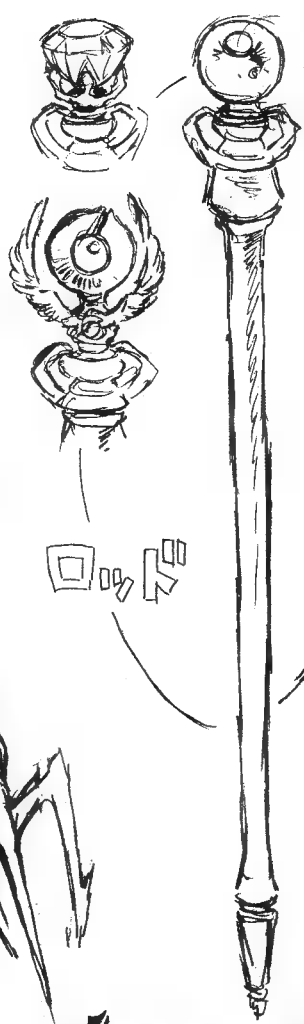
●CDレーベル用のラフ。時間の都合か、それともこちらが締め切りに間に合わずかで（たぶん前者。そういうことにしておこう）主人公キャラ2体を配置したデザインになった様ですが、こういう話もありましたということで。

●たしか外伝2の時に出したキャラアイデア。露出度が高すぎて没。
●ファンタジー的には割と普通のデザインなので、なんて事ない気持ちで描いたんですがよく考えればそりゃそうだよなあと納得。
●でもさ、よく考えるとセントールが服着てる方が（ファンタジー的には）珍しいと思う。

illustration

没企画❶

- とあるアクションＲＰＧ用に描いていた設定ラフ。ゲーム部分しか決まっていなくて設定とかお話はこれからということだったので、じゃあ好き勝手に始めています、という感じで考えていたんですが、いつの間にか企画自体が別物に。
- 考えていたのはホーソーンのワンダーブックの中のクイックシルバーみたいな感じで、アイテム使って世界を自由に飛び回る感じの感じの主人公です。
- でわりかし神話、寓話よりの世界で、国とか軍隊とかが大げさに関わらないというのが（時代に逆行してるのは分かってますが）がいいなあと。

●主人公、クイックシルバー（仮）の育ての親でゲイリー・オールドマン似のエルフキング。悪党面ですが、別に悪いヤツじゃありません。こう見えても心優しい中年です。

●この世界には「運命管理委員会」なんてのがあって、そのメンバー。なんだけど、人間とかが「運命」に縛られているという事実に少し反発を感じています。「キング」という割には「反体制」っぽい人。

●そんな気持ちがあるもんだから、側近に反対されつつも妖精の取りかえ子だった主人公を妖精たちから譲り受け「エルフの森」で主人公を育てる。

兜
ウォルんの兜
・天馬の兜
・ペガサスの兜
ガイアの兜
・メロウの兜
マーマンの兜
いまいちかる
199 3/4
かじやま

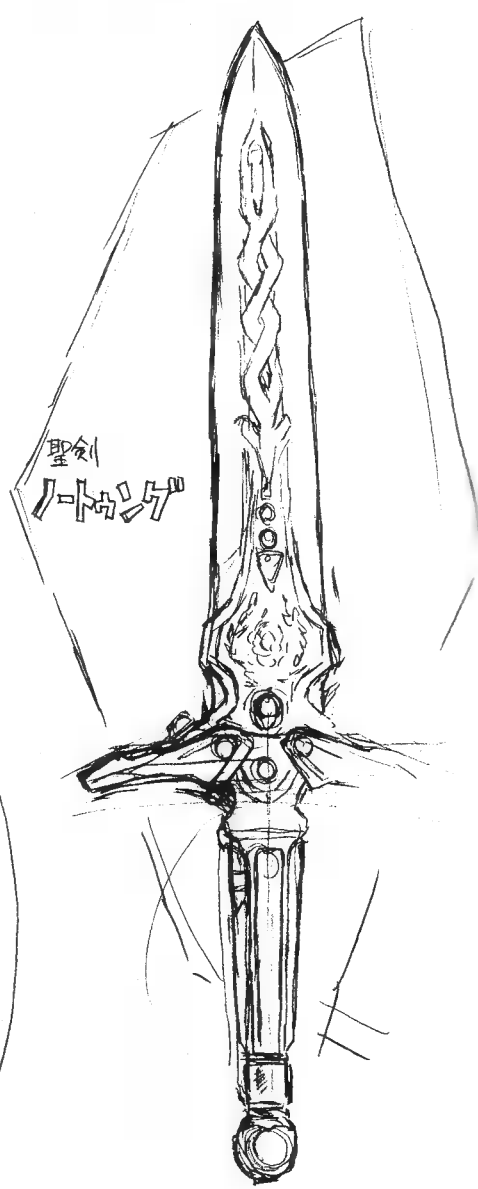
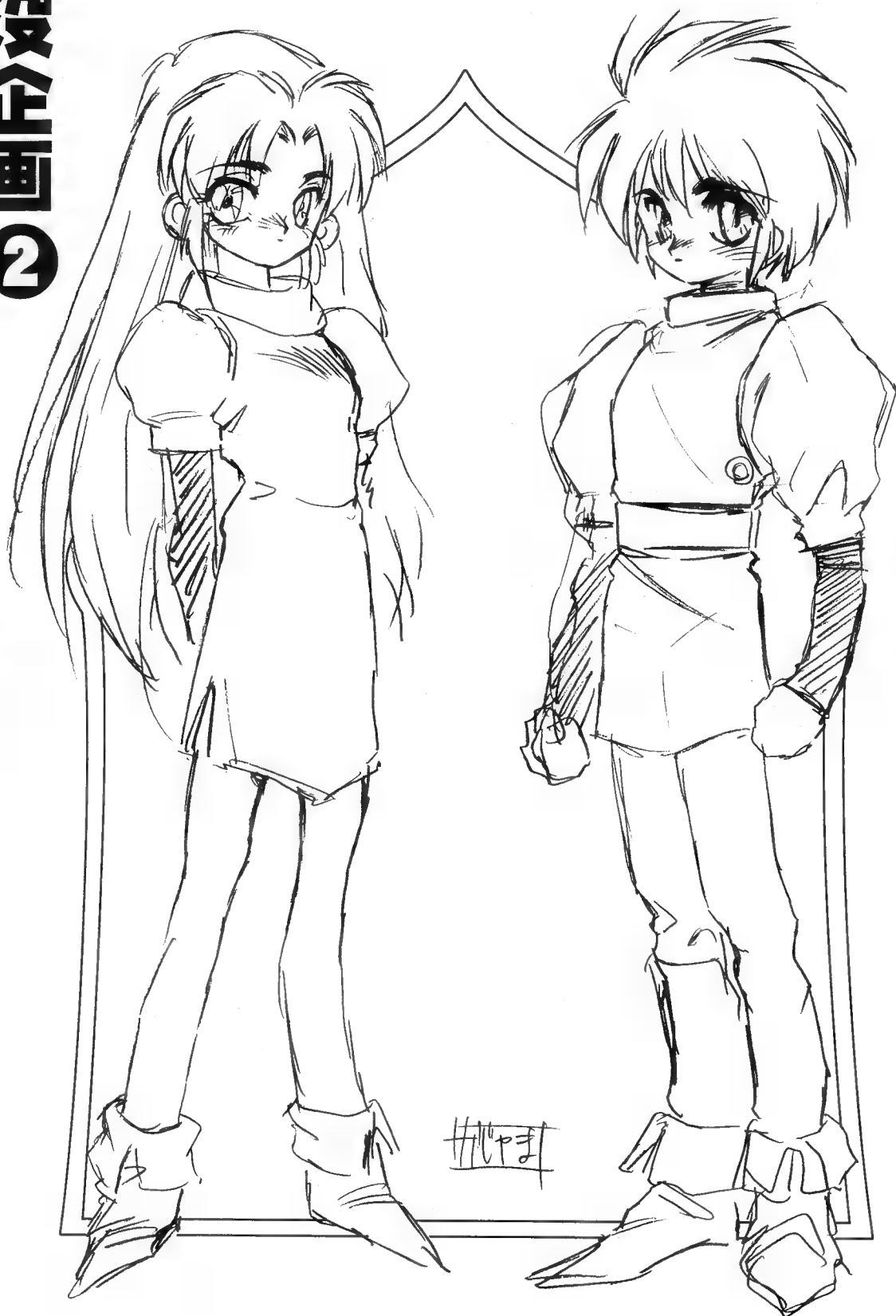
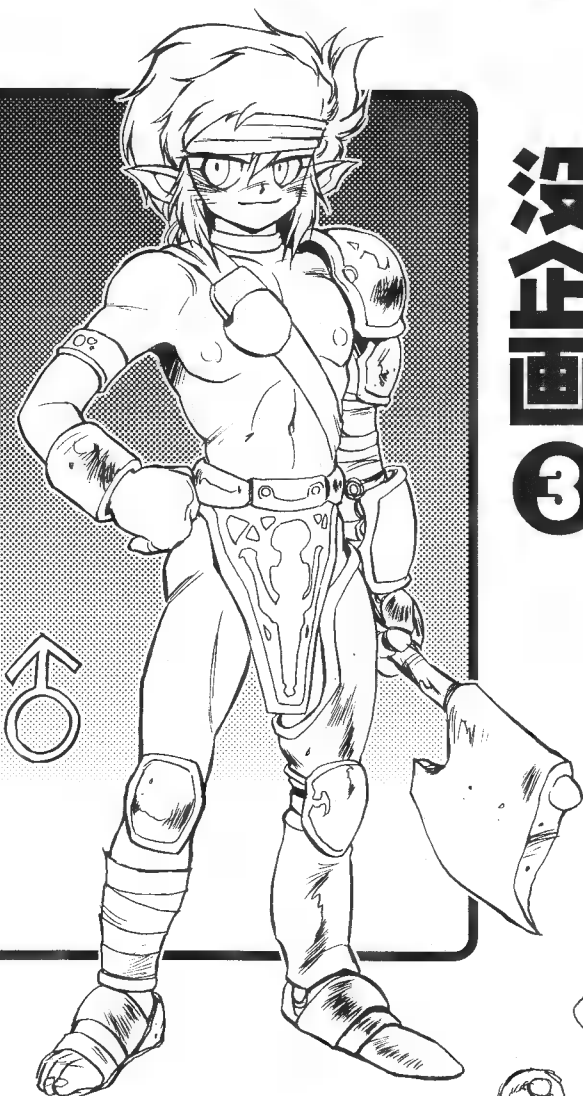
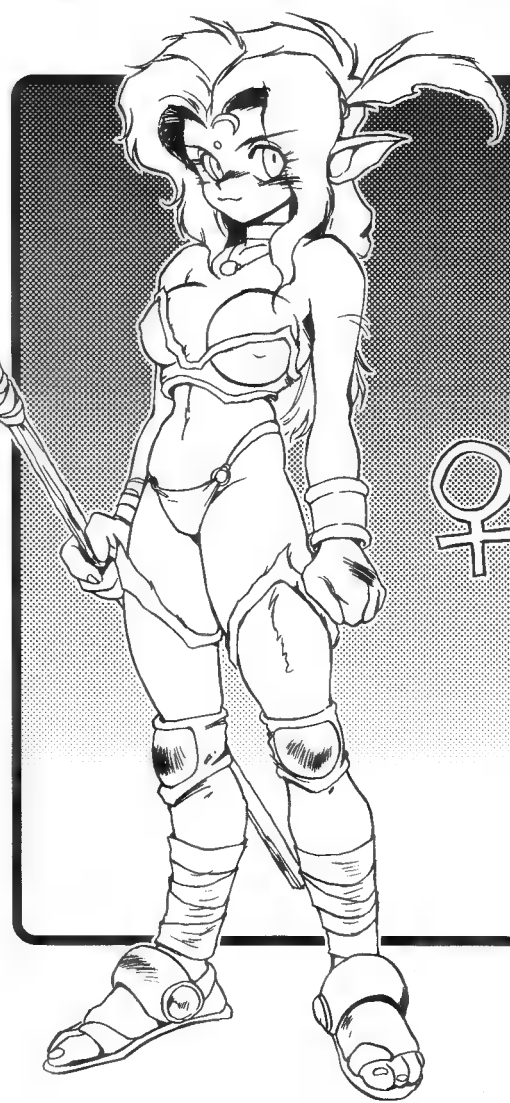
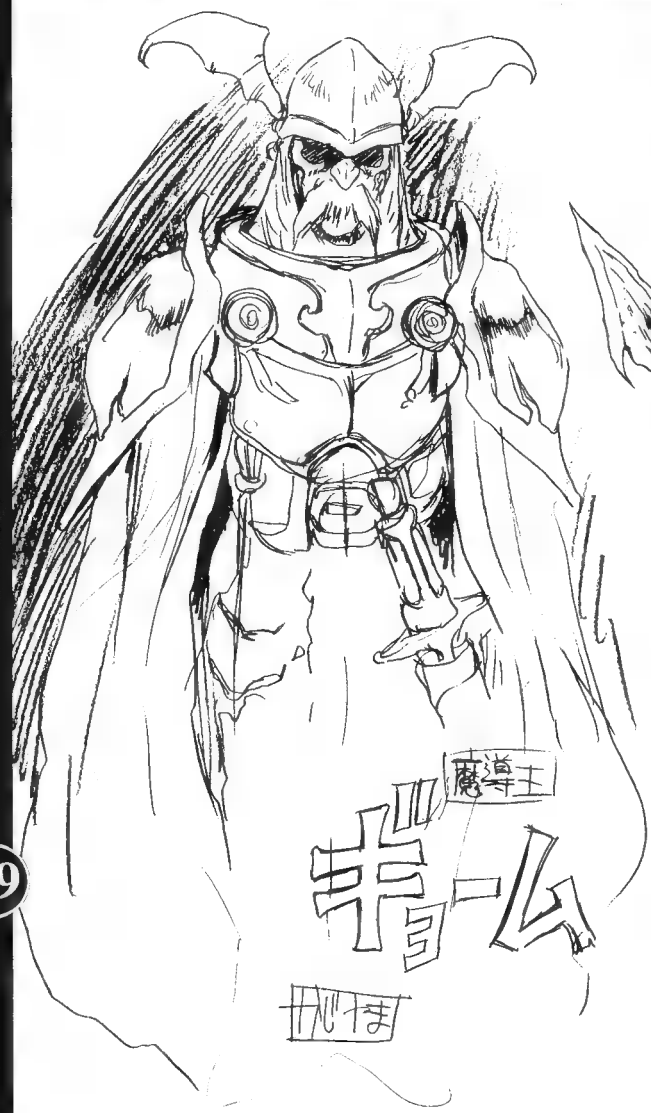
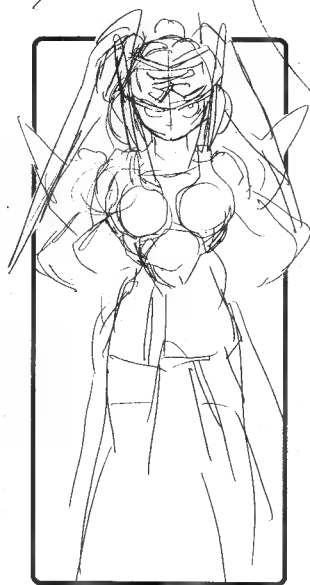
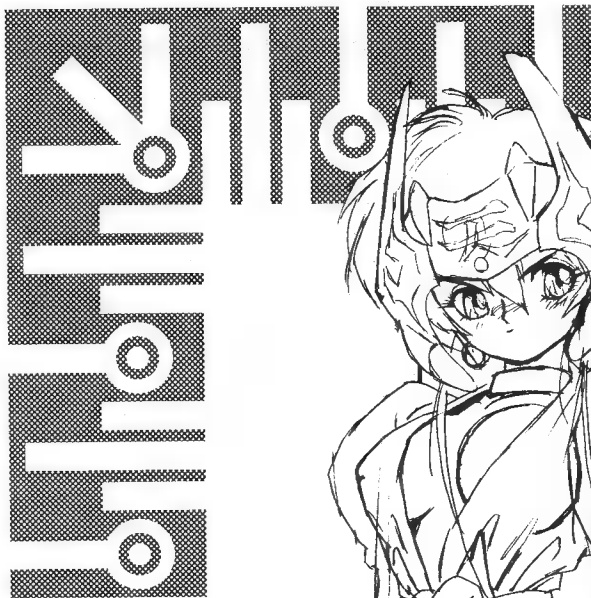
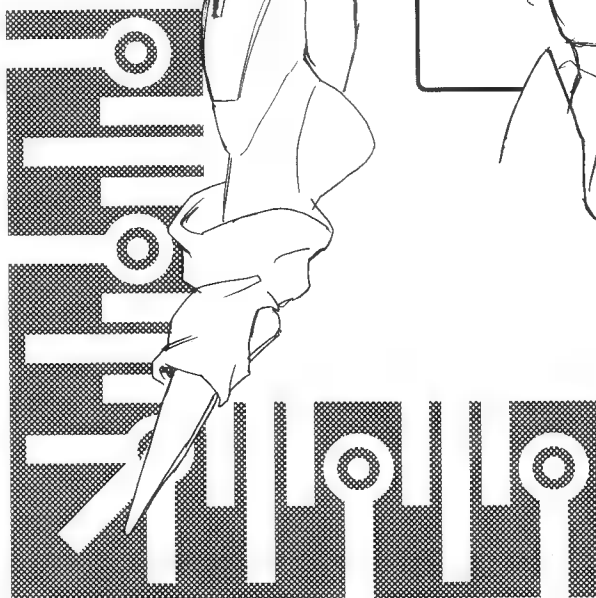
アックス
ドラゴン
ハンマー
聖剣
ノートゥング
ロッド
ランス
武器

ケイブ 中ボス
ウィザード
(デーモン)
1993.4
96

没企画③
エレノーラ
エルドラ
KING OF GOLDCOIN
シルバ

魔導士
ギョーム
♀
1!
冥界の王
シャドウキング
変身前
変身1回
シャド
キン

没企画4

アリーナ
左利きの拳銃
1993.11.21

…よろしくお願いします…
ドキ
ドキ
ターニャ
1993.11.21

1993.11.
エリス

1993.11
ヒューイ

HALF QUARTER BOOK ONE ～Remake Version～

改訂版あとがき

●とある理由で「HALF QUARTER BOOK ONE」を再販する事になりました。

●最初は普通に再販するつもりだったんですが、版下が見あたらず、「仕方がない、素材は残っているから、全部スキャンしてＤＴＰで編集し直そう（少し喜んでいる）」という程度だったんですが、探してみたら表紙イラストもなくなっている。

●幸い、表紙の線画だけはあったので、しょうがないから、これもＣＧで塗り直す事に。

●塗っているうちに「前と同じじゃ面白くないなぁ・・・」で、色をいじっているうちに前の物とは別物に。よくある事です。

●んで、表紙だけ違っていて中身が同じというのも面白くないし、ひょっとしたら前のを持っていても、表紙が違うんで買ってしまう人もいるかもしれない、そうなったらその人に申し訳ないなあ、なんか付加価値つけれないかなぁと・・・

●そこで、前のBOOK1を見ていると、silkにしろSF外伝にしろ載せてない原画が以外に多い事に気がついたので、どうせなら全部載せようと。

●でスキャンして編集を始めたわけですが、よせばいいのに「レイアウトもやり直したいなぁ」と。

●結局、「再販」じゃなくて「改訂版」になりました。

●同じ素材の本を、昔ながらの版下作業と、ＤＴＰという二通りの方法で編集してみるという体験をしたことになるんですが、改めて手作業の味というのはＤＴＰじゃ出しづらいもんだなと実感しました。

●もう一つ、面白かったのが、一度描いた絵を色を変えて着色すると、２回目は「２Ｐ」な感じになりますね。なぜでしょう？

奥付

HALF QUARTER BOOK ONE ～Remake Version～

【発　行】HQ's（梶山準備会）　2000年8月13日発行

【印　刷】サンライズパブリケーション㈱

【連絡先】〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-22-11大泉源第三ビル201

ギミックハウス内　梶山　弘

http://www.cyborg.ne.jp/~hq_hp/

hq_hp@cyborg.ne.jp

Remake Version

HALF QUARTER

BOOK ONE

SHININNG FORCE

DRAGONMASTERSILK

DRAWING BOOK by Hiroshi KAJIYAMA